

## **Pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyö näyttämöpuvun valmistusprosessissa**

Helsingin yliopisto  
Käyttätymistieteellinen tiedekunta  
Opettajankoulutuslaitos  
Käsityönopettajan koulutus  
Pro gradu -tutkielma  
Käsityötiede  
Tammikuu 2020  
Pauliina Oksala

Ohjaaja: Pirita Seitamaa-Hakkarainen



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Käyttäytymistieteellinen		Laitos - Institution - Department Opettajankoulutuslaitos	
Tekijä - Författare - Author Pauliina Oksala			
Työn nimi - Arbetets titel Pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyö näyttämöpuvun valmistusprosessissa			
Title Collaboration between the designer and the maker in the costume making process			
Oppiaine - Läroämne - Subject Käsityötiede			
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Pro gradu -tutkielma / Pirita Seitamaa- Hakkarainen		Aika - Datum - Month and year Tammikuu 2020	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 96 s + 1 liites.
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p><i>Tavoitteet.</i> Näyttämöpukua on pääsääntöisesti tutkittu pukusuunnittelijan työn tai taiteellisen prosessin näkökulmasta. Näyttämöpuvun rakentuminen pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyönä on pitkälti jäänyt tutkimusten ulkopuolelle. Tutkimuksen tehtävänä oli kuvata pukusuunnittelijan ja puvun toteuttajan yhteistyön erilaisia ilmenemismuotoja näyttämöpuvun valmistusprosessissa. Tavoitteena oli myös ymmärtää, mitkä tekijät vaikuttavat yhteistyön muodostumiseen eri tilanteissa ja eri työparien välillä erilaiseksi, ja miten ne mahdollistavat ja tukevat hedelmällisen yhteistyön muodostumista pukusuunnittelijan ja toteuttajan välille.</p> <p><i>Menetelmät.</i> Tutkimuksen aineisto kerättiin touko–elokuussa 2017 teemahaastattelujen avulla kahdeksalta informantilta, joista neljä oli pukusuunnittelijoita ja neljä näyttämöpukujen toteuttajia. Haastateltavat valittiin eliittiotannalla, ja kaikilla heistä on ammattiaan vastaava koulutus ja pitkä työkokemus alalta. Litteroitu aineisto luokiteltiin atlas.ti-ohjelmalla osin teoria- ja osin aineistolähtöisesti. Aineisto analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin keinoin teemoittelemalla.</p> <p><i>Tulokset ja johtopäätökset.</i> Tutkimus toi esiin, että yhteistyön määrä ja laatu valmistusprosessissa voivat vaihdella paljon eri tuotannoissa ja eri yhteistyökumppanien kesken. Monet yhteistyökumppaneiden ominaisuuksiin sekä yhteistyön olosuhteisiin liittyvät tekijät vaikuttavat yhteistyön muodostumiseen. Näitä olivat sekä pukusuunnittelijan että toteuttajan osaamiseen, asenteeseen ja itselleen ominaisiin työtapoihin liittyvät tekijät, samoin yhteistyökumppanien tuttuus tai vieraus, heidän välisensä kommunikaatio ja keskinäinen arvostus. Osuutensa oli myös yhteistyökumppanista riippumattomilla tekijöillä, kuten itse tuotannolla, sen aikataululla ja resursseilla sekä ompelimon työnjohdolla, työnjaolla ja ilmapiirillä. Hedelmällisen yhteistyön edellytykset rakentuvat aina useista osatekijöistä, mutta merkittävimmissä roolissa ovat oman ja toisen työn arvostaminen, positiivinen, joustava ja ammattimainen asenne.</p>			
Avainsanat - Nyckelord näyttämöpuvut, pukusuunnittelijat, ompelijat, valmistusprosessi, yhteistyö			
Keywords costume, costume designer, costume maker, costume making process, collaboration			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsingin yliopiston kirjasto – Helda / E-thesis (opinnäytteet)			
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information			



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Behavioural Sciences		Laitos - Institution - Department Teacher Education	
Tekijä - Författare - Author Pauliina Oksala			
Työn nimi - Arbetets titel Pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyö näyttämöpuvun valmistusprosessissa			
Title Collaboration between the designer and the maker in the costume making process			
Oppiaine - Läroämne - Subject Craft sciences			
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Master's Thesis / Pirita Seitamaa-Hakkarainen		Aika - Datum - Month and year January 2020	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 96 pp. + 1 appendices
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p><i>Objectives.</i> The study on costume has mainly focused on the work and the artistic process of the costume designer. Realizing the design in collaboration with the costume designer and the costume maker has remained mostly unstudied. The aim of the study was to investigate the various forms of collaboration between the costume designer and the costume maker during the costume making process. The study also aimed to understand the factors that influence different forms of collaboration and to examine how they enable and promote productive collaboration.</p> <p><i>Methods.</i> The data for the study was collected by interviewing four costume designers and four costume makers between May and August 2017. The interviews were carried out as semi-structured interviews, which best correspond to focused interview. Interviewees were chosen for their education and long work experience in the profession. The transcribed interviews were coded in atlas.ti with theory- and material-oriented approach. Qualitative analysis of the coded data was executed with thematic categorizing.</p> <p><i>Results and conclusions.</i> The study shows a wide range of variation in the collaborative process both in terms of quantity and quality. Many factors influence the collaboration. These include professional expertise, attitudes towards work and the collaborators, the settled and personally preferred work methods, as well as the level of familiarity between the collaborators, communication between them and mutual respect. The production process itself, schedules and resources, management, division of work and atmosphere in the wardrobe also have an effect on the collaboration. Preconditions for productive collaboration consist of several factors, but self-respect and the appreciation for one's collaborator seem to be the most significant, alongside positive, flexible and professional attitude.</p>			
Avainsanat - Nyckelord näyttämöpuvut, pukusuunnittelijat, ompelijat, valmistusprosessi, yhteistyö			
Keywords costume, costume designer, costume maker, costume making process, collaboration			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsinki University Library – Helda / E-thesis (theses)			
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information			

# Sisällys

1	JOHDANTO .....	1
2	NÄYTTÄMÖPUKU JA SEN TEKIJÄT .....	2
2.1	Puvun erilaiset roolit .....	3
2.2	Pukusuunnittelija.....	4
2.3	Näyttämöpuvun toteuttaja .....	6
3	PUKUSUUNNITTELU ON YHTEISTYÖN TAIDETTA .....	8
3.1	Suunnittelu ja yhteistyö .....	8
3.2	Yhteistyö tapahtuu yksilöiden kesken .....	11
3.3	Hedelmällisen yhteistyön edellytykset ja haasteet .....	13
3.4	Pukusuunnittelija yhteistyökumppanina .....	16
4	NÄYTTÄMÖPUVUN VALMISTUSPROSESSI .....	21
4.1	Ennakkosuunnittelu, pukuluonnos ja mallipalaveri.....	21
4.2	Materiaali, muoto ja tekninen toteutus .....	23
4.3	Sovitus .....	25
4.4	Viimeistely.....	27
5	TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET .....	28
6	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	29
6.1	Aineisto .....	29
6.2	Analyysi .....	32
7	TUTKIMUSTULOKSET JA ANALYYSI .....	35
7.1	Yhteistyötä sisältävät työvaiheet valmistusprosessissa .....	35
7.1.1	Pukuluonnos ja sen tulkinta .....	35
7.1.2	Muodon tuottaminen ja tekninen toteutus .....	39
7.1.3	Sovitustilanteet.....	41
7.1.4	Puvun viimeistely .....	48
7.2	Yhteistyön erilaisuuteen ja hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä.....	50
7.2.1	Yhteistyökumppanien työtapaa .....	50
7.2.2	Ammatillinen osaaminen .....	57
7.2.3	Tuttuus ja vieraus.....	61

7.2.4 Kommunikaatio .....	63
7.2.5 Asenne työhön ja yhteistyöhön .....	67
7.2.6 Oman ja toisen työn arvostus.....	70
7.2.7 Produktion luonne ja resurssit.....	76
7.2.8 Ompelimon ilmapiiri ja työnjako .....	81
7.3 Yhteenveto.....	85
8 LUOTETTAVUUS .....	87
9 POHDINTAA .....	89
LÄHTEET .....	94
LIITTEET .....	97
LIITE 1 Haastattelurunko .....	97

# 1 Johdanto

Näyttämötaiteessa taideteoksena voidaan pitää sitä elämystä, jonka katsoja kokee todellisessa esitystilanteessa. Tätä esitystä on useimmiten ollut rakentamassa suuri joukko taiteilijoita ja toteuttavaa teknistä henkilökuntaa. Teatterin sanotaankin olevan yhteistyön taidetta (esim. Merz, 2017, 11). Näyttämöpuku pukusuunnittelijan taiteellisenä tuotoksena on tarkoituksessaan läsnä vain näyttelijän yllä esityksessä (Weckman, 2004, 7; Van Eek, 2017, 211). Roolihahmon visuaalisen ilmentäjän lisäksi näyttämöpuku on siis myös konkreettinen vaatekappale, joka täytyy valmistaa. Puku fyysinenä objektina rakentuu yhteistyössä pukusuunnittelijan ja toteuttavan henkilökunnan välillä.

Pro gradu -tutkielmassani analysoin pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyötä näyttämöpuvun valmistusprosessissa. Aiheessa minua kiinnostavat erityisesti ne yhteistyön alueet, joilla työnjako ja vastuu päätöksistä vaihtelevat. Lisäksi toivon tutkimuksen valottavan niitä syitä, miksi eri työparit ja -ryhmät eri tuotannoissa päätyvät erilaiseen työn ja vastuun jakoon sekä hedelmällisen yhteistyön mahdollistajia ja esteitä.

Näyttämöpukua on pääsääntöisesti tutkittu pukusuunnittelijan työn tai taiteellisen prosessin näkökulmasta (ks. esim. Juntunen, 2010; Oksanen-Lyytikäinen, 2015; Weckman, 2015). Ammattiteattereissa näyttämöpukujen käsityöprosessissa suunnittelun ja valmistuksen tehtävät on jaettu yleensä ainakin kahden henkilön, pukusuunnittelijan ja ompelijan kesken. Pukusuunnittelija on esiintyjän visuaalisen hahmon asiantuntija. Hän suunnittelee kokonaistulkintaa silmällä pitäen tarvittavan puvustuksen, välittää taiteelliset ideat toteuttavalle henkilökunnalle ja valvoo valmistusprosessia ensi-iltaan saakka. (Weckman, 2001, 37.) Oma tutkimukseni keskittyy puvun valmistusprosessiin, ja näin suuri osa pukusuunnittelijan työstä jää tämän tutkimuksen ulkopuolelle.

Vain harvoin pukusuunnittelija valmistaa puvut itse. Perehtynyt puvustonhoitaja ja ammattitaitoinen ompelimo ovat näin ehdoton edellytys taiteellisten suunnitelmien toteutumiselle (Lahdenperä, 2006, 15). Puvun lopullinen muoto, mittasuht-

teet ja tekninen rakenne ovat osaksi toteuttavan käsityöläisen tulkintaa pukuluonnoksesta ja keskustelujen perusteella ymmärretystä pukusuunnittelijan tavoitteesta. Sovituksessa pukusuunnittelija valvoo tilanteessa elävän suunnitelmansa toteutumista. Käsityötieteen näkökulmasta myös toteuttajan osuus näyttämöpuvun suunnittelu- ja valmistusprosessissa on näin kiinnostava ja toistaiseksi vasta hyvin vähän tutkittu. Konttinen (2016) on pro gradu -työssään tutkinut pukusuunnittelijan ja leikkaajan yhteistyötä ja kommunikaatiota tapaustutkimuksen keinoin yhden työparin välillä. Hänen tutkimuskohteensa on ollut taitotiedon välittyminen, siirtyminen ja kehittyminen yhteistyökumppanien välillä valmistusprosessin aikana. Oman työkokemukseni perusteella olen havainnut, että suunnittelijan ja toteuttajan välisen työnjaon, yhteistyön, neuvottelun ja päätöksenteon rajat vaihtelevat eri tuotannoissa. Samalaisia havaintoja on tehnyt käynnissä olevassa tutkimuksessaan pukusuunnittelijan, esiintyjän ja toteuttajan yhteistyöstä sovitushuoneessa myös Osmond (2017).

Esittävän taiteen kentällä toimii monenlaisia tuotantoja ammattiteattereista harrastustoimintaan. Itse näyttämöpukuja ammatikseni tehneenä ja ammatillisen koulutuksen puolella toimineena haluan rajata tutkielmani ammattimaiseen toimintaan, eli ammattiteattereiden työntekijöiden tai päätoimisesti alalla toimivien freelancereiden toimintaan. Tutkimuksen aineisto on koottu kokeneilta pukusuunnittelijoilta ja näyttämöpukujen toteuttajilta teemahaastattelujen avulla.

## 2 Näyttämöpuku ja sen tekijät

Weckman (2001) määrittelee näyttämöpuvun esiintyjän käyttämäksi asuksi, joka on suunniteltu tai valikoitu käytettäväksi juuri siinä tarkoituksessa, ja jota käytetään esityksessä, missä yleisö on konkreettisesti läsnä. Esiintymispukua hän pitää laajempänä yleisnimityksenä mille tahansa esiintymistarkoitukseen suunnitellusta tai hankitusta puvusta. Vastaavasti teatteripukua hän pitää suppeampana, nimenomaan puheteatteriin yhdistyvänä terminä, ja näin tutkimuskäytössä ongelmallisena käytettäväksi näyttämöpuvun synonyyminä. (Weckman, 2001, 35, 37.) Näyttämöpuvulla on monia esteettisiä, ilmaisullisia ja toiminnallisia tehtäviä. Puvun rooli taideteoksen yhtenä osana tulee ilmi siinä, että pukua voidaan

pitää erityisen onnistuneena silloin, kun yleisö ei kiinnitä siihen huomiota. Puvun ei ole tarkoitus vetää huomiota itseensä, vaan tukea esiintyjää roolissaan ja sitä kautta kokonaisuutta. (Weckman, 2015, 286; Pykälä, 2006, 14.)

## 2.1 Puvun erilaiset roolit

Heti kun puvut ovat jotain muuta kuin suoja säätä vastaan, ne saavat jonkinlaisen ilmaisevan roolin. Näyttämöpuvun avulla pukusuunnittelija viestii katsojalle näytelmän ajasta ja paikasta, roolihenkilön luonteesta, asemasta ja motiiveista. Pukusuunnittelija pyrkii ymmärtämään näytelmän aikakauden kulttuurin valossa, miten roolihenkilö pukeutuisi, ja mitä hän viestisi pukeutumisellaan. Lisäksi pukusuunnittelijan täytyy huomioida, miten nämä toisen pukeutumiskulttuurin viestit tulisivat teatterikatsojalle ymmärrettäviksi. Esittävän taiteen pukusuunnittelu ei siis tarkoita mahdollisimman imartelevaa asun hankkimista esiintyjälle, vaan valintojen tekemistä tietylle tarinan hahmolle juuri sillä hetkellä hahmon elämässä. (Van Eek, 2017, 202–203, 217.)

Howard (2002) huomauttaa, että roolin ja näytelmän kannalta oleelliset pukeutumisen välittämät viestit tulee sijoittaa näytelmän kokonaisuutta palvelemaan visuaaliseen näyttämökuvaan. Näytelmä voidaan tehdä myös ilman lavasteita, mutta esityksessä on aina ainakin yksi esiintyjä ja tuolla esiintyjällä on oltava jotain päällään. Puvusta tulee silloin esiintyjän jatke tilassa. Se luo valojen avulla kokonaisen maailman, jonka voi ymmärtää ilman lavasteitakin. (Howard 2002, 87–88.)

Näyttämöpuku on aina alisteinen esityksen dramaturgiselle ja visuaaliselle kokonaisuudelle. Kuitenkin keskeinen vaatimus puvulle on myös käyttäjälähtöisyys (Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen, 2014, 154). Puku toimii esiintyjän työasuna, ja esityskonteksti asettaa puvulle monia toiminnallisia vaatimuksia. Puvun istuvuus vaikuttaa suoraan esiintyjän liikkumiseen, mahdollisiin liikeratoihin ja hengitykseen. Puku voi sisältää erilaisia teknisiä ratkaisuja, joiden avulla pukua voidaan vaihtaa tai muuttaa käytännöllisesti ja nopeasti. Ratkaisut voivat myös toimia esiintyjää suojaavina elementteinä vaativissa tilanteissa. (Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 161; Pisano, 2017, 162–163.)



## 2.2 Pukusuunnittelija

Pukusuunnittelu on taideteollisuuden muoto, eli suunniteltava objekti ei ole itse tarkoitus, vaan sillä on tehtävä, konteksti ja se valmistetaan käyttöä varten. Luovana alana pukusuunnittelulla on perimmäinen tavoite herättää katsojassa reaktio omilla esteettisillä meriiteillään. Se voidaan nähdä osana yleistä visuaalista sanomaa, ja sitä käytetään apuna kertomaan tarinaa, johon liittyy laajempi yhteistyö suuremman taiteilijajoukon kesken. (Merz, 2017, 11.) Näin pukusuunnittelijalla ei myöskään ole samanlaista täydellistä luovuuden vapautta kuin perinteisiä korkeataiteita tekevällä taiteilijalla (Anderson & Anderson, 1984, 1; Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 37). Jos joukkoa pukusuunnittelijoita pyydetään selittämään, mitä he tekevät ja miten, voi saada hyvin erilaisia vastauksia.

Pukusuunnittelija vastaa esiintyjän visuaalisesta hahmosta. Hän suunnittelee kokonaistulkinnan huomioiden esittävän taiteen teoksen puvustuksen, välittää taiteelliset ideat toteuttavalle henkilökunnalle ja valvoo valmistusprosessia ensi-iltaan saakka. (Weckman, 2001, 37.) Pukusuunnittelu on sekä taidemuoto että käytännön ammatti. Pukusuunnittelija Liisi Tandefelt on sanonut, että teatteripukusuunnittelussa voi tehdä mitä tahansa, kunhan se vastaa sisältöä ja palvelee kokonaisuutta (Tandefelt, 1991, 38). Pukusuunnittelijan tehtävänä on kääntää sanalliset viittaukset visuaalisiksi ideoiksi ja sitten yhteistyössä muiden produktiossa mukana olevien kanssa, yhtenäiseksi visuaaliseksi kokonaisuudeksi. (Pantouvaki, 2014, 109.) Van Eek (2017) näkee teollisessa valmisvaatetuotannossa toimivien vaate- tai muotisuunnittelijoiden työn perusperiaatteen jollain tapaa jopa vastakohtaisena näyttämöpukusuunnittelulle. Vaikka molemmissa onnistuminen vaatii käyttäjän tai kohdemarkkinan laajaa ymmärtämistä, on muotisuunnittelijan päätähtäin ennakoida tulevaa, houkutella asiakkaita ostamaan uusimpia tuotteita viimeisimmästä mallistosta. Vaatteet suunnitellaan tyypillisesti standardimitoituksella ja suunnittelukonseptit kohdennetaan tietyille kohderyhmille, ei tietyille yksilöille. Esittävän taiteen pukusuunnittelussa ratkaisu on aina uniikki, yksin tietylle tarinalle, tietylle roolihahmolle, tietylle esiintyjälle suunniteltu. (Van Eek, 2017, 211–212, 217.)

Merzin (2017) mukaan pukusuunnittelija tarvitsee käytännön tietoa monilta alueilta. Pukeutumisen historian tuntemus sekä pukeutumisen ja arkkitehtuurin luomien suosittujen tyylien ymmärrys ovat pukusuunnittelijalle arvokasta osaamista. Yhtenäisen ja uskottavan pukeutumisen suunnittelulle on merkittävää ymmärtää pukeutumisen psykologiaa eli niitä syitä, miksi ihmiset pukeutuvat niin kuin pukeutuvat. On syytä huomioida suunnittelun peruseräpäätökset samalla ymmärtäen, että intuitio on mukana yhtenä osana lopputuloksessa. Koska pukusuunnittelu on taidetta, monet taiteen säännöt ovat sovellettavissa, suunnittelija ymmärtää komposition ja tasapainon antaen mielikuvituksen vaikuttaa luovuuteen. Edellisten taitojen lisäksi yksi tärkeimmistä taidoista pukusuunnittelijalle on pysyä avoimena ja valmiina muutokselle. (Merz, 2017, 1.)

Weckmanin (2015) mukaan pukusuunnittelija Liisi Tandefelt pitää pukusuunnittelijuuden ja suunnittelutyön perusteina ja edellytyksinä pyrkimystä korkeaan sivistys- ja tietotasoon, materiaalituntemusta sekä omia valmiuksia osallistua toteutukseen. Onnistuneeseen suunnitteluun liittyy myös itselle ominaisten työtapojen löytäminen, hyväksyminen ja käyttö sekä ymmärrys suunnittelun ja lopputuloksen suhteesta. (Weckman, 2015, 234.) Myös Stines (2017, 65) on sitä mieltä, että pukusuunnittelijalla tulisi olla ymmärrystä myös vaatteiden rakenteista, koska kaikki minkä voi piirtää, ei välttämättä ole toteutettavissa. Juntusen (2010) mukaan pukusuunnittelija Maija Pekkanen koki käsityönopeettajan koulutustaustan tuottaman osaamisen hyödylliseksi yhteistyössä ompelijoiden kanssa. Ammatti-termien hallinta helpotti keskustelua ja tekninen osaaminen töiden ohjeistusta. (Juntunen, 2010, 244.)

Pukusuunnittelijan erikoisosaaminen ja kiinnostuksen kohteet vaikuttavat siihen, miten hän osallistuu toteutusprosessiin. Tandefelt käytti erilaisia kankaanpainotekniikoita monissa töissään. Painamalla kankaat itse Tandefelt sai luotua teoksiinsa tavoittelemansa väri- ja kuviomaailman silloinkin, kun tarkoituksenmukaisia kankaita ei ollut valmiina saatavilla. Hän nautti paljon pukujen koristelusta ja toteutti sitä usein itse. (Weckman 2015, 86, 98.) Tandefelt käytti töissään myös muita näyttämöpuvuissa aikanaan epätavallisia tekniikoita. Tampereen Työväen Teatteriin vuonna 1972 toteutettuun *Myrskyyn* suurin osa puvuista toteutettiin joko kokonaan tai osittain virkatun. Suuritoisen virkkaustyön toteuttivat kuitenkin

puvuston työntekijät. (Weckman 2015, 105.) Myös Pekkanen kehitteli 1970-luvulla Helsingin Kaupunginteatterissa itse monenlaisia materiaaleja itse ompelemalla, punomalla, värjäämällä ja erilaisia materiaaleja yhdistelemällä. Hän myös sovelsi niihin erilaisia värjäystekniikoita. Pukujen kuvioinnissa hän käytti värjäystekniikoiden lisäksi myös applikointimenetelmiä. (Juntunen 2010, 214.)

Värjäys sekä kaikki siveltimellä toteutettavat koristelut, patinoinnit, värisuihkutukset ja painatukset vaatteisiin ovat työvaiheita, joihin monet suunnittelijat osallistuvat aktiivisesti itse (Heikkilä-Rastas 2009, 171–172). Pisanon (2017) mukaan värjäys ja pintakäsittely ovat yksi osaamisalue, jolla pukusuunnittelija varmasti oppii eniten toiselta ammattilaiselta. Mitä enemmän suunnittelijalla on tietoa tekstiilien ominaisuuksista, siitä miten hyvin ne värjäytyvät ja säilyttävät värinsä, sitä tehokkaampaa on yhteistyö värjääjien ja maalaajien kanssa. Pukusuunnittelijat eivät voi olla vain suunnitelmiensa kuvittajia. Valmistusprosessin työvaiheiden perustiedot vahvistavat heidän kykyänsä kommunikoida ideoitaan eteenpäin. (Pisano 2017, 163–164.)

### **2.3 Näyttämöpuvun toteuttaja**

Ammattimaisesti vaatteita valmistettaessa tuotteen suunnittelu ja toteutus jakautuvat omien ammattilaistensa tehtäväksi. Vain hyvin harvoin suunnittelija myös itse toteuttaa suunnittelemansa puvun. Oksanen-Lyytikäinen (2015, 50) määrittelee toteutuksen osa-alueeseen kuuluvaksi pukujen rakenteellisen suunnittelun, kuten kaavat, yksityiskohdat ja erilaiset valmistustekniikat. Pölläsen ja Krögerin (2005, 86) mukaan tuotteen valmistajan oma suunnittelutyö kohdistuu lähinnä tuotteen yksityiskohtiin, joko teknisten tai visuaalisten yksityiskohtien variointiin. Vaatteen valmistuksen lähtökohtana ei ole tarkka tekninen piirros mittoineen, vaan erilaisin tekniikoin toteutettu luonnos siitä, miltä valmiin vaatteen tulisi näyttää. Toteuttajan tehtävä valmistusprosessin alussa on tulkita tätä kuvaa ja oman ammattitaitonsa ja suunnittelijan ohjeiden mukaan määritellä lopulliset mitat ja muoto, joiden avulla valitusta materiaalista saadaan toteutumaan tavoitteen mukainen tuote. Vaatteen materiaali on pääsääntöisesti kangas, joka on pehmeä materiaali. Kankaan paksuus, paino, laskeutuvuus ja tekstuuri ovat ominaisuuksia, jotka vaikuttavan kaavoitettavan vaatteen muotoon ja volyyymiin (Howard,

2002, 97). Materiaalien, rakenteiden, muodon ja erilaisten rajoitteiden yhteensovittaminen edellyttää aistimuksellista tietoa sekä konkreettista testaamista. Käsityömuotoilussa, kuten vaateen valmistuksessa, fyysinen, aistimuksellinen tieto on keskeinen tekijä käsityöläisen ammattitietoa ja -taitoa. (Seitamaa-Hakkarainen, 2006, 189.)

Ompelimossa työskentelee monia erilaisia ammattilaisia, koska valmistusprosessissa on monia erikoistuneita työvaiheita. Tietty ammattinimike tai titteli ei aina merkitse aivan samaa työnkuvaa, vaan niissä on alueellisia eroja ja nimikkeitä. (Milam, 2017, 179; Koskennurmi-Sivonen, 1998, 208.) Useimmiten leikkaaja on se työntekijä, joka on vastuussa alustavan suunnitelman ensimmäisestä toteutamisvaiheesta. Näyttämöpuvun valmistuksella on yhteys mittatilaustyönä valmistettavaan muotiin sikäli, että molemmissa pukuja valmistetaan yksittäiskappaleina ja toteuttajalta vaadittava ammatillinen osaaminen on hyvin pitkälle sama. Muotitaiteilija Riitta Immosen mukaan suunnittelijan ja leikkaajan saman henkisyys on perustavanlaatuisen tärkeää prosessille. Luonnoksesta voidaan käydä tarkentava keskustelu, mutta leikkaajan ensimmäinen ilmaisu, kappaleiden karkea leikkuu kankaasta, on täydellinen esimerkki hiljaisesta tiedosta, kokemuksen kautta hankitusta ymmärryksestä, siitä, millaista mahdollisuudet vielä avoimeksi jättävää toteutustapaa häneltä odotetaan. (Koskennurmi-Sivonen, 1998, 208.)

Myös näyttämöpukujen maailmassa kaavoittajat ja leikkaajat ovat ehkä kaikkein tärkeimmät niistä ompelimon työntekijöistä, joiden kanssa suunnittelija keskustelee pukujen toteutuksesta. Tämä yhteistyösuhde sisältää ensimmäiset tapaamiset liittyen puvun muotoon ja rakenteeseen, mutta vaatii myös suorja ja avoimia keskusteluja, nopeaa ja luovaa ongelmanratkaisua ja jatkuvaa yhteistoimintaa läpi sovitusten ja valmistavien harjoitusten. Kaavoittaja-leikkaaja tuo mukanaan oman asiantuntemuksensa toteuttaessaan suunnittelijan ideat kolmiulotteiseen muotoon tulkitsemalla pukuluonnosta. Hyvä pukusuunnittelija ei vain tarjoa leikkaajalle pukuluonnoksia ja taustatutkimustaan, vaan on avoin tutkimaan itse taitavien ja kokeneiden toteuttajien keräämää tutkimusaineistoa, näkökulmia ja ideoita. (Pisano 2017, 162–163.)

### 3 Pukusuunnittelu on yhteistyön taidetta

Yhteistyökumppanien määrä, joiden kanssa pukusuunnittelija tekee päivittäin tai produktiokohtaisesti töitä, voi olla hyvinkin suuri. Lähtien ensimmäisistä sopimuksista taiteellisten johtajien, tuotantoyhtiöiden tai tuotantojen johtajien kanssa ohjaajiin, suunnitteluryhmään, dramaturgeihin, ompelimon henkilökuntaan, myyjiin, esiintyjiin, teatteritekniikan esimiehiin, pukusuunnittelija toimii laajan yksilöjoukon kanssa toteuttaakseen työnsä hedelmällisesti. (Pisano 2017, 149.) Etenkin teatterin kontekstissa yhteistyön merkitystä korostetaan. Howardin (2002, 18) mielestä on jopa mahdotonta olla skenografi yksinään, vaan suunnittelua on väistämättä tehtävä yhdessä muiden ihmisten kanssa. Pantouvaki (2014, 110) korostaa pukusuunnittelijan työssä suunnittelijan ja esiintyjän välistä erityistä suhdetta, mutta näkee, että näytelmän tai elokuvan ”kemia” perustuu kaikkien produktiossa yhteistyötä tekevien yksilöiden väliselle henkilökemialle. Aspelundin (2010) mukaan suunnittelu voi tuntua välillä myös yksinäiseltä, koska suunnittelija ei toimi vakituisesti vain yhdessä työryhmässä, vaan tekee yhteistyötä tuotannon monilla eri tasoilla. Kommunikaatio ja ihmisten kohtaaminen kaikilla tuotannon tasoilla on oleellinen osa suunnittelijan työtä. Suunnittelija on yhdistävä tekijä vastauksia odottavan suuren joukon keskellä. Vaikka jotkin vastauksista löytyvät suunnittelijalta yksinään, useimmat löytyvät yhteistyön ja keskustelun kautta. (Aspelund, 2010, 175.)

#### 3.1 Suunnittelu ja yhteistyö

Suomen kielessä sanat yhteistyö ja suunnittelu ovat hyvin laajamerkityksisiä termejä, jolla voidaan tarkoittaa hyvin monenlaista toimintaa. Käsityön ja muotoilun kentällä suunnittelu ymmärretään yleisesti objektien mielikuvitukselliseksi ja alkuperäiseksi luomiseksi. Suunnitelma sisältää erilaisia siihen liittyviä dokumentteja: tiedostoja, suunnitelmia, työpiirroksia ja ohjeita. Suunnitellut objektit käsitetään valmistettuina, kulttuurista arvoa omaavina tuotteita, ja ne ilmaistaan yleensä kuvallisina esityksinä tai fyysisinä tai virtuaalisina malleina. (Esim. Wang & Oygur, 2015, 358; Tooze ym., 2014, 540.) Aspelundin (2010) mielestä suunnittelulla on kohteesta riippumatta tarkasti määriteltävä prosessi, joka voidaan jakaa omiin tavoitteisiinsa tähtääviin vaiheisiin. Aspelund myöntää toki, että vaiheiden

jako ja järjestys eivät todellisuudessa ole tarkasti erotettavissa, vaan joitain vaiheita käsitellään yhtä aikaa ja välillä palataan takaisin. (Aspelund, 2010, 6–9, 180.) Sotti puolestaan (2009, 22) kuvaa käsityöllinen suunnitteluprosessin nimenomaan jatkuvana prosessina, jossa kaikki tapahtumat vaikuttavat kiinteästi toisiinsa, ja josta ei voida erottaa toisistaan irrallisia vaiheita.

Vaikka yhteistyön määritelmästä ei olekaan muodostunut konsensusta, useimmat tutkijat ovat samaa mieltä siitä, että yhteistyöhön kuuluu tavoitteiden, resursien ja työn esitysten jakaminen. Muita tärkeitä näkökulmia yhteistyössä ovat keskinäinen arvostus, vastuu ja tilivelvollisuus tapahtumasidonnaisten sääntöjen ja normien puitteissa. Lisäksi yhteistyöhön tuntuu oletuksellisesti kuuluvan jonkinasteinen jäsenten välinen tasa-arvoisuus osallistumismahdollisuuksien suhteen. (Détienne, Baker & Burkhardt 2012, 197.)

Tiedon ja tietotaidon jakaminen ei ole mitään uutta, ei myöskään työskentely yhdessä toisten kanssa asioiden tekemisessä tai ongelmien ratkaisemisessa. Tooze ym. (2014, 540) näkevät yhteistyön ihmisyyden luontaisena sosiokulttuurisena ominaisuutena, joka on myös ihmiskunnan teknologisen kehityksen kulmakiviä.

Jos tavoitteena on tuottaa jotain yhteistyössä, onko tarkoitus, että yhteistyökumppanit kehittävät yhdessä tietyn idean ja tekevät tuotteensa sen pohjalta yksilöinä vai tekevätkö he yhden tuotteen tai tuotoksen yhdessä? Millar (2013, 23) näkee molemmat valideina lähestymistapoina. Perustavanlaatuisena piirteenä yhteistyössä hän näkee kuitenkin sen, että yhteistyö lopussa päättyy lopputulokseen, jota ei olisi ollut mahdollista saavuttaa yksilöinä. Millar näkee monialaisen yhteistyön olevan useammin ryhmätyötä (*teamwork*) kuin yhteistyötä (*collaboration*). Eri aloilla on oma terminologiansa, joka vaikuttaa sekä toimintaan että huomion kohteisiin. Monialainen yhteistyö tarkoittaakin usein käytännöllisiä työsuhteita, joissa eri alojen osaamista omaavat ammattilaiset tuovat oman osaamisensa projektiin yhden johtajan alle, jotta työ tapahtuu jouhevasti. Todellinen yhteistyö vaatii erilaista lähestymistapaa, joka perustuu prosessin ja lopputuloksen tuottamaan

yhteiseen hyötyyn, halua luopua omistajuudesta, jakaa ajatuksia ja jatkaa toistensa ideoista. Kuitenkin suhteet voivat muuttua ajan myötä ja ryhmän jäsenestä voi tulla yhteistyökumppani. (Millar, 2013, 24.)

Oksanen-Lyytikäinen (2015) kuvaa Helsinkiin-oopperan taiteellisen työryhmän työskentelyä mieluummin yhteistoiminnallisuudeksi kuin varsinaiseksi yhteistyöksi. Tällä hän tarkoittaa sitä, että kaikkia työn osa-alueita ei suinkaan tehty jatkuvasti yhdessä, vaan tekijät toivat omat työnsä ja siihen liittyvät näkökulmat esittelyyn aika ajoin ja tärkeät, kokonaisuuteen lopulta vaikuttavat päätökset tehtiin muiden tekijöiden kanssa neuvotellen. Toimittiin siis yhteisen päämäärän hyväksi toisten työtä ymmärtäen ja sitä kautta kunnioittaen. Yhteisen päämäärän lisäksi yhteistyön onnistumisen kannalta tärkeää oli myös henkilökemioiden yhteen sopiminen ja se, että jokainen osallinen tiesi, mitä odotti omalta työltään, mitä oli itse valmis tekemään ja kuinka suuria vapauksia omalta osaltaan kaipasi. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 143.)

Wangin ja Oygurin (2015) mukaan termi yhteissuunnittelu (*collaborative design*) on merkittävästi kasvattanut suosiotaan suunnittelyyhteisöissä viimeisten vuosikymmenten aikana. Kuitenkin hyvin monenlaista työskentelyä kutsutaan yhteissuunnitteluksi, ja Wang ja Oygur ovat päätyneet siihen, että termin määrittelyprosessi on edelleen kesken. Tarkemman termin yhteissuunnittelun (*collaborative design*) lisäksi he ovat päätyneet käyttämään myös laajempaa yläkäsitettä: yhteistyö suunnittelussa (*collaboration in design*). (Wang & Oygur, 2015, 355–357.)

Kun Millar (2013) näki nimenomaan monialaisuuden sinä olosuhteena, joka tuottaa useammin perinteistä ryhmätyötä, kuin todellista yhteistyötä, yhdistävät Wang ja Oygur perinteisen ryhmätyön nimenomaan yhden alan tai osaston sisällä tapahtuvaan toimintaan, jossa pieni määrä ihmisiä, joilla on toisiaan täydentävää osaamista, on sitoutunut yhteiseen tarkoitukseen, määränpäähän ja lähestymistapoihin. Heidän mukaansa tällaisessa toiminnassa ei tapahdu varsinaisesti tiedonvaihtoa eri tiedonalojen välillä, koska kaikilla osallistujilla on samankaltainen tausta ja yhteinen tuotemaailma. (Wang & Oygur, 2015, 357–358.)

Wang ja Oygur (2015) määrittelevät tutkimuksensa avulla yhteissuunnittelulle tiettyjä kriteerejä. Ensinnäkin he katsovat, että yhteistyön tulee olla kahden tai useamman kulttuuris–epistemologisen yksikön, kuten alan, tieteenalan, ammatin, yliopiston, yrityksen tai naapuruston välistä, jotta sitä voidaan kutsua yhteissuunnitteluksi. Mitä läheisempiä nämä yksiköt ovat sisällöltään, sitä vähemmän niiden suhde on yhteistoiminnallista. Toiseksi heidän mukaansa yhteissuunnitteluprosessin tulee sisältää osoitettavia uusia tuloksia, joiden tulee syntyä nimenomaan yksiköiden välillä tapahtuvan vaihdon kautta. Prosessissa eri alojen toimijat jakavat tietonsa sekä suunnitteluprosessista, että sisällöstä luodakseen jaetun ymmärryksen molemmista näkökulmista, integroidakseen tietojaan ja saavuttaakseen laajemman yhteisen tavoitteen: uuden suunniteltavan tuotteen. Iteratiiviset kierrokset kuvaavat erityisesti yhteissuunnitteluprosesseja, ja ovat tarpeellisia, jotta toisilleen kaukaiset toimijat voivat saavuttaa merkityksellisiä jaetun ymmärryksen tasoja. (Wang & Oygur, 2015, 361, 363–366.)

Lehoux, Hivon, Williams-Jones ja Urbach (2011) katsovat, että suunniteltava objekti saa muotonsa, koska tieto kierteleä yhdeltä tiedonalalta toiselle ja sitä omakсутaan ja muutetaan matkan varrella. Myös tiedon puuttuminen on merkittävää, sillä se työntää suunnittelijoita etsimään ulkopuolista asiantuntemusta tai sitouttaa yhteissuunnittelun työtapaan. (Lehoux et al. 2011, 328.)

### **3.2 Yhteistyö tapahtuu yksilöiden kesken**

Kun suunnittelu nähdään sosiaalisena prosessina, voidaan olettaa, että yksilöt osallistuvat suunnitteluprosesseihin tuomalla tiimiin erityyppisiä taitoja, asiantuntemusta sekä persoonallisuuspiirteitä. Tutkimuksessaan Lehoux ym. (2011) käyttävät käsitettä esinemaailma, joka huomioi sen, että suunnitteluprosessiin osallistuvat asuvat erilaisissa maailmoissa ja näkevät suunniteltavan objektin eri tavalla. Erilaiset ajattelu- ja toimintakehykset vaikuttavat siihen, mitä osallistujat tuovat mukanaan suunnitteluprosessiin, ja miten he sitoutuvat prosessissa kohtaaviin erilaisiin maailmoihin, ja siihen miten heidän asiantuntemuksensa, motivaationsa ja vastuunsa voivat yhdistyä yhden tuotteen kehitysprosessiksi. (Lehoux ym., 2011, 314–315.)



Se, mitä jokainen suunnittelija näkee suunniteltavasta innovaatiosta ja sen luomista maailmoista, näkyy tietynlaisen linssin läpi. Kolme näkökulmaa vaikuttaa siihen, mihin linssit kiinnittävät huomion. Ensiksi tieto ja asiantuntemus useimpien selittävät tiettyjen osallistujien mukanaolon ja suurelta osalta määrittelee heiltä odotetun erityisen panoksensa. Toiseksi osallistujan tehtävät ja vastuut määrittyvät suhteessa sekä suunniteltavaan objektiin että tuotekehitysstrategioihin. Kolmanneksi kokoelma motivaatioita ja kiinnostuksen kohteita muokkaa sitä, mitä osallistujat näkevät innovaatiossa. Ne saavat heidät tulkitsemaan tietyllä tavalla sitä arvoa, jota tuote tuo käyttäjille. Jaettu motiivi, joka kulkee läpi koko innovaatioprosessin, on tietysti yhteisen neuvottelun tulos ja voi suuntautua uudelleen prosessin aikana. (Lehoux ym., 2011, 317.)

Pisanon (2017) mukaan kommunikaatio on avain kaikille onnistuneille suhteille. Yhteistyö teatterissa vaatii valmistautumista ja kompromisseja, kommunikointitaitoja, kykyä tehdä nopeita päätöksiä, ongelmanratkaisutaitoja ja taitoa kuunnella toisia. Kommunikaation avulla pukusuunnittelija voi ilmaista ideoitansa tavalla, joka herättää innostusta, luottamusta ja sitoutumista tuotantoon osallistuvissa henkilöissä. Tästä näkökulmasta katsottuna se tarkoittaa, että erilaisista perspektiiveistä huolimatta on pyrittävä kielen ja visuaalisen tutkimuksen avulla rakentamaan tuotannolle yhteinen perusta. Menestyksessä kommunikaatio voidaan määritellä ideoiden ja ajatusten välittämiseksi selvinä ja kiinnostavina, joka vuorostaan herättää uteliaisuutta ja innostusta, joka toteutuu toimintana. Toiminta on onnistuneen kommunikaation tulos. (Pisano, 2017, 149.)

Kovacevic (2015) näkee luonnostelun yhtenä osana suunnittelijoiden välistä kommunikaatiota. Keskustelujen ja tekstipohjaisten viestien lisäksi suunnittelijat käyttävät piirroksia ja kuvallisia luonnoksia kommunikoidessaan ideoistaan ja informaatiosta. Luonnokset ovat alustavia, karkeita suunnitelmia, joita tuotetaan mielen sisäisten kuvien ulkoistamiseen ratkaisemaan suunnitteluongelmia. Suunnittelijoiden erilaiset koulutustaustat ja lähestymistavat sekä erikoistuminen eri alueille voivat aiheuttaa riitasointuja ja konflikteja ryhmässä, mutta kuvalliset esitykset voivat parantaa yhteistyötä ja kommunikaatiota, koska ne ylittävät kielen asettamia esteitä. Jaetut luonnokset auttavat ryhmää saavuttamaan konsen-

suksen, sillä ne on yhdessä kehitetty ja näin ymmärrettäviä kaikille ryhmän jäsenille. Näin jaetut luonnokset ovat ratkaisevan tärkeitä yhteistyön ja päätöksenteon edistämässä hajautetuissa suunnittelutiimeissä. (Kovacevic, 2015, 99–100, 116.)

### **3.3 Hedelmällisen yhteistyön edellytykset ja haasteet**

Millaiset yhteistyön muodot sitten tuottavat kaikkein tuloksellisinta tai vaikuttavaa suunnittelua, on monitahoinen kysymys. Détiennen, Bakerin ja Burkhardtin (2012) mukaan termi laatu voidaan tässä yhteydessä ymmärtää joko deskriptiivisenä eli yhteistyön ominaisuuksien kuvailemisena ja erittelynä tai normatiivisena eli sen määrittelemisenä, mikä tuottaa hyvää tai vähemmän hyvää suunnittelua, joko toimintana itsessään, suhteessa tuloksiin tai näiden yhdistelmänä. Heidän tutkimuksensa tarjoaa näkökulmia siihen, mitä ammattilaiset arvostavat yhteistyössä, suhteessa alakohtaiseen tietotaitoon, sosiaaliseen kontekstiin, keskinäiseen ymmärrykseen sekä suunnitteluun ja luoviin prosesseihin. Tutkimuksen mukaan yhteistyön laatu ei ole vain tehokasta henkilöiden välistä kommunikaatiota ja ideoiden integrointia. Käsitettynä keskusteluksi yhteissuunnittelun toiminnan tulisi tuottaa jotain yli käsillä olevan tehtävän. Yhteistyön laatu nähdään suunnittelutiimin ja sen jäsenten kykynä huomata, välttää ja selviytyä mahdollisista väärinymmärryksistä suunnittelijoiden välillä. (Détienne, Baker & Burkhardt, 2012, 197–198.)

Ariyatun, Hollandin ja Harrisonin (2006) kuvaavat tutkimuksensa tuloksissa keinoja, joilla parhaiten optimoidaan osallistujien panoksia monialaisessa yhteistyössä ja rikotaan luovuuden rajoja. Parhaan tasapainon tuottaa yhteinen suunta ja selkeä tavoite, johon sisällytetään monenlaisia näkemyksiä, kokemuksia ja taitoja, joita myös käsitellään mahdollisimman tasapuolisesti. Yhteinen strategia löytyy tuomalla yhteen kumppaneita, joilla on samat tavoitteet ja motivaatio ja varmistamalla, että kaikki ovat selvillä siitä, mitä muut alat voivat tuoda yhteistyöhön. Luovuuden rajojen rikkominen lähtee siitä, että tavanomaisuus tunnistetaan. Yhteistyötahojen välisiä eroja on mahdollista yhtenäistää myös jakamalla tietoa, resursseja ja työtiloja sekä sulauttamalla uusia kulttuureja kaikille osallisille perustuen

yhteiseen perustaan. Perustaan sisältyy selkeä tavoite ja kriteerit, odotetut ponnokset, osatavoitteet ja liiketoimintasuunnitelmat. (Ariyatun, Holland & Harrison, 2006, 32–34.)

Myös Oksanen-Lyytikäinen (2015) korostaa yhteisen perustan merkitystä ja sitä, että yhteiseksi ymmärrettyyn päämäärään pyrittäessä nähdään myös muiden teokseen luomiseen osallistuvien tekijöiden työn sisältö. Kommunikointi- ja vuorovaikutustapojen rakentaminen kyseessä olevaan produktion soveltuvaksi auttaa tekijöitä toimimaan rakentavasti ja toisiaan ymmärtäen. Ymmärryksen myötä myös kommunikointi helpottuu ja löytyy yhteinen kieli ja käsitteistö yhteistyökumppanien välillä. Yhteinen kieli, hyvä keskusteluyhteys ja yhteisesti ymmärretty alkumielikuva tavoittelusta maailmasta toimii hyvänä edellytyksenä yhteisen taideteoksen tekemiseen. (Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 139–140.)

Aspelund (2010) näkee hyvät työtavat ihmisten välillä ryhmässä ehdottoman tärkeinä. Hän väittää, että tärkeintä ryhmässä työskentelyssä on arvostaa ihmisiä, joiden kanssa työskentelee, heidän kykyjään, kokemustaan ja mielipiteitään. Suunnittelijan on tärkeää kuunnella työryhmän kokemukseen perustuvia mielipiteitä, ja ymmärtää, että jotkut yhteistyökumppaneista voivat tietää käsillä olevasta aiheesta suunnittelijaa enemmän. Mielipiteitä kuunnellessa suunnittelija ei kuitenkaan saisi kadottaa omaa visiotaan. Aspelundin mukaan ryhmän motivoiminen vaatii paljon aikaa oikeanlaiseen kommunikointiin. Ymmärtämällä ja jotenkin huomioimalla jokaisen jäsenen taidot ja osuuden projektissa, voi löytää tavan sitouttaa jäsenet henkilökohtaisella ja näin merkityksellisellä tavalla. (Aspelund, 2010, 171–172.)

Myös Pisano (2017) huomauttaa, että pukusuunnittelijan on syytä tiedostaa kaikkien toteutukseen osallistuvien roolit. Pukusuunnittelijan persoonallisuus usein määrittää lähestyttävyyden sävyn, mutta on tärkeää, että suunnittelija säilyttää avoimen viestintäyhteyden kaikkien suunnitelman toteutukseen osallistuvien henkilöiden kanssa. Tämä toimii hyvänä työpaikkakäytänteenä ja saa kaikki osalliset sitoutumaan paremmin yhteiseen hankkeeseen luoda jotain arvokasta ja laadukasta. (Pisano, 2017, 162.) Millar (2013) näkee hedelmällisen yhteistyön edel-

lytyksinä vastavuoroisuuden, herkkyyden sekä halun joustavuuteen. Hyvä itseluottamus antaa yhteistyökumppanin välillä liikkua myös pois päin. Kun yhteistyösuhte kehitty, voidaan nähdä toimintaa välillä yhdessä, välillä erikseen, välillä kauempana toisistaan, mutta aina matkalla samaan suuntaan. Yhteistyö parhaimmillaan perustuu kumppanien parhaiden ominaisuuksien tuomiselle yhteiseen kehittämiseen. Millarin mukaan se ei kuitenkaan tarkoita, että yhteistyö olisi konfliktitonta ja särmätöntä. Jokainen projekti saa aikaan haasteita ja jännitteitä, etenkin kun ratkotaan eri ammattialojen vaatimuksia. (Millar, 2013, 23–25.)

Yhteistyöstä ja ehkä varsinkin yhteisestä tekijyydestä puhuttaessa törmätään lähes väistämättä työn arvostuksen tai sen puutteen kysymyksiin. Howard (2002) tarttuu voimakkaasti yhteistyön puutteeseen ohjaajan ja skenografin välillä. Arvostuksen puutteen tunne ja kysymys siitä, kenelle kunnia mistäkin osa-alueesta kuuluu, saattoi aiheuttaa skenografien keskuudessa tunteen myös siitä, että heidän tekemästään työstä kiitettiin ohjaajaa, vaikka he kokivat ja tiesivät olevansa ohjaajalle korvaamaton apu esimerkiksi roolihahmojen ja kontekstin luomisen suhteen. (Howard 2002, 72.) Myös O’Neill ja Ravetz (2013, 239–241) pohtivat luovuuden omistajuutta ja ehdottavat, että luovuus voidaan nähdä myös aina läsnä ja saatavilla olevana, niin että arvo muodostuu siitä työstä, jonka me saamme aikaan toisissamme.

Yhteistyö voidaan nähdä tasapainoiluna varmuuden ja riskin välillä. Millarin (2013, 23) mukaan resurssien jakaminen voi johtaa tunteeseen kontrollin menettämisestä ja kompromisseihin. Ravetz, Kettle ja Felcey (2013, 5) katsovat, että liian paljon epävarmuutta yhteistyössä voi johtaa huonolaatuiseen työhön ehkäisten muutosta ideoiden rajoittamisen kautta. Blakey ja Mitchell (2013, 177) näkevät epävarmuuden ja tietämättömyyden myös mahdollisuuksien avaajina, jotka vaativat osallistumista, provosoivat keskusteluun ja stimuloivat ideointia. Tietämättömyys kuitenkin luo myös riskin epäonnistua, näyttää naurettavalta tai menettää ammatilliset kasvot. Se vaatii rohkeutta, itseluottamusta ja kykyä sietää epäonnistumisia prosessiin luonnollisina kuuluvina ja hedelmällisinä piirteinä. Juntusen (2010) mukaan teatterialalla freelancer-ryhmissä tehdään työtä usein toistuvasti saman tiimin kanssa. Tämä saattaa esim. ohjaajan mielestä olla tur-

vallisempaa ja helpompaa, kun on oppinut jo tuntemaan toisten työtavat ja kädenjäljen. Tässä on toisaalta vaarana, että työtapoihin kehittyy vähitellen toistoa, ja asioita tehdään vuodesta toiseen samalla tutulla ja opitulla tavalla. (Juntunen 2010, 232.) Milamin (2017, 176) mukaan taide ja suunnitteluestetiikka ovat hyvin henkilökohtaisia asioita. Samoin ompelimon työ on tekijöilleen henkilökohtaista. Niinpä tunteen ovat helposti pinnassa ja loukkaantuminen on mahdollista. Luottamus onkin hyvin tärkeä osatekijä suunnittelija–ompelimo suhteessa.

### **3.4 Pukusuunnittelija yhteistyökumppanina**

Van Eek (2017) näkee suunnittelijan toimivan aina yhteistyössä toisten ihmisten kanssa riippumatta vaatteiden tuotantomuodosta. Yksilöllisen mittatilausvaatteen kohdalla yhteistyö voi olla pienimuotoista suunnittelijan, asiakkaan ja toteuttajan välistä. Valmisvaateteollisuudessa on kyse lukemattomista ihmisistä suunnittelijan lisäksi. (Van Eek 2017, 214–215.) Yhteistyön olennaisesta merkityksestä näyttämöpukujen suunnittelussa tuntuu olevan vahva yksimielisyys (ks. esim. Pantouvaki, 2014, 109; Pisano, 2017, 149; Howard, 2002, 18; Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 36).

Näyttämöpukujen suunnittelu- ja valmistusprosessin yhteistyöhön osallistuu useimmiten suurempi joukko ihmisiä, kun ratkaisuihin vaikuttavat suunnittelijan, puvun käyttäjän ja toteuttajan osaamisen ja mielipiteiden lisäksi monet ohjaukselliset, näyttämökuvalliset ja teatteritekniset ratkaisut. Aspelundin (2010, 174) mukaan näyttämöpukujen suunnittelua ja valmistusta tehdään koko harjoittelun ajan samanaikaisesti. Harjoitusten aikana ohjaajan idea juonessa elää ja kehittyy koko ajan, ja se vaikuttaa pukuihin. Näin suunnittelijan pitäisi olla yhtä aikaa paikalla sekä näytelmäharjoituksissa että ompelimossa pukujen sovitusta ja kehittelyä valvomassa. (Aspelund, 2010, 174; Juntunen, 2010, 230, 232.)

Näyttämöpukuja suunniteltaessa pukusuunnittelijan yhteistyökumppaneihin kuuluu oleellisesti ohjaaja ja muu taiteellinen työryhmä. Howardin (2002) mukaan ohjaus tekee tuntemattomasta visiosta näkyvän taiteilijoiden yhteistyön kautta. Erilaisista näkökulmistaan ohjaaja, käsikirjoittaja, skenografi, koreografi ja valosuunnittelija tulevat yhteen suunnittelemaan tuotannon muodon, jonka esiintyjät

herättävät eloon näyttämöllä. Yhteistyö on se kaikkein tärkein taiteellinen voima, joka mahdollistaa teoksen toteuttamisen yhtenäisesti. Yleensä ohjaaja tekee lopulliset päätökset ja hänen kokonaisnäkemyksensä johtaa produktion suunnan. Tärkeä näkökulma on kuitenkin, että jokaisella taiteellisen työryhmän jäsenellä on itsenäinen, mutta myös toisiinsa sitoutuva roolinsa tuotannossa. (Howard 2002, 67.)

Ohjaajan innostus, oma visio, ennakkoluulottomuus, valmius ottaa vastaan ideoita ja visuaalinen lahjakkuus voivat toimia pukusuunnittelijan työtä edistävinä piirteinä. Tärkeää on myös ohjaajan taholta koettu luottamus ja arvonnanto. (Weckman 2015, 235.) Sujuva yhteistyö ohjaajan kanssa ei kuitenkaan ole itsensänselvyyttä. Yhteistyötä vaikeuttaa huomattavasti, jos ohjaaja ei ole itsekään tietoinen, mitä hän hakee teoksen visuaaliselta ilmeeltä. Tuolloin pukusuunnittelijankin on vaikea antaa omaa parasta taiteellista panostaan käyttöön. (Juntunen 2010, 229–230.) Pukusuunnittelijan vaikutusmahdollisuudet pukujen lopullisiin valintoihin, visuaaliseen ulkomuotoon suhteessa teoksen muihin osiin, ovat osittain kiinni siitä työnteon kulttuurista, missä kulloinkin toimitaan. Vaikka näyttämöteos on yhteisteos, sen tekijät eivät ole tasavertaisia. Ohjaaja on aina keskeisessä asemassa. Näyttelijät ja etenkin oopperan solistit ovat tähtiä, jotka tunnetaan ja mainitaan. Päätösvalta, vaikka se periaatteessa olisi työryhmän yhteinen ja pukusuunnittelijan osuuteen kuuluva, on kuitenkin käytännössä helposti ohjaajalla ja esiintyjällä. (Koskennurmi-Sivonen, 2015, 39; Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 37.)

Ohjaajan lisäksi lavastaja on se henkilö, jonka kanssa pukusuunnittelija todennäköisesti tekee tiivistä yhteistyötä taiteellisen suunnittelutyön alkuvaiheessa. Heidän yhteinen tehtävänsä on luoda se maailma, jossa roolihenkilöt elävät. He luovat ympäristön tiettyjen arvojen ja ideoiden varaan, jotka ovat käsikirjoituksen ja/tai ohjaajan mukaan tärkeimpiä tarinankerronnalle. (Pisano 2017, 154.)

Pantouvaki (2014, 110) näkee esiintyjän ja pukusuunnittelijan suhteen tärkeänä näkökulmana pukusuunnittelussa. Käyttäjälähtöisyys onkin tietyllä tapaa yhteistä sekä näyttämöpukujen että uniikkipukujen suunnittelulle. Uniikkipukuja suunnitellut muotitaiteilija Riitta Immonen tavoitteli Koskennurmi-Sivosen (1998) mukaan

työssään kauneutta ja sen korostamista tasapainossa puvun käytettävyyden kanssa. Hän pyrki tukemaan asiakkaan yksilöllisyyttä yksilöllisellä puvulla. (Koskennurmi-Sivonen, 1998, 197–198, 205.) Tämä näkökulma suunnittelussa on yhteinen myös näyttämöpuvuille, jotka on suunniteltu vain yhtä, tietyssä roolissa esiintyvää näyttelijää varten (Weckman, 2015, 291; Van Eek, 2017, 202). Immosen uniikkipuvuille ja näyttämöpuvuille tuntuu olevan yhteistä myös pyrkimys korostaa tai tukea puvun käyttäjää, ei vetää huomiota itse pukuun. Immosen käsitys esteettisyydestä perustui nimenomaan harmoniseen kauneuteen vastakohtana puvun huomiota herättävyydelle (Koskennurmi-Sivonen, 1998, 202). Weckmanin (2015) mukaan näyttämöpukujen perustavanlaatuisena arvona on esitetty käsitys, jonka mukaan puku on erityisen onnistunut silloin, kun yleisö ei kiinnitä siihen huomiota. Käsityksen mukaan hyvän puvun ei ole tarkoitus vetää huomiota esiintyjästä vaatteeseen, vaan tukea esiintyjää ja sitä kautta kokonaisuutta. Puvustusta ei ole esityksessä ole tarkoitettu omaksi numerokseen, vaan yhdeksi kokonaisuuden osatekijäksi. (Weckman, 2015, 286, 289.)

Pukusuunnittelijan tulee Howardin (2002) mukaan työssään löytää oikea tapa kommunikoida näyttelijän kanssa, arvioida heidän tarpeensa ja toiveensa ja tehdä oikeat päätökset, jotta voidaan saavuttaa yhtenäinen ja harmoninen lopputulos. Pukusuunnittelijalle on tärkeää ansaita, kehittää ja säilyttää esiintyjien luottamus. Näyttelijää tulee rohkaista, ei vain pukeutumaan rooliasuun, vaan asuttamaan sen, muuttamaan sen puvusta toiseksi ihoksi. (Howard, 2002, 87–88.) Weckmanin (2015) mukaan pukusuunnittelija Liisi Tandefelt halusi erityisesti korostaa puvun sopivuuden merkitystä näyttelijälle ja tämän roolille, sillä hän katsoi, että näyttelijä saa paljon enemmän irti osastaan, kun hän tuntee viihtyvänsä roolipuvussaan. Tandefelt piti hyvänä työtapana harjoitusten seuraamista, jotta pukusuunnittelija pysyisi selvillä henkilökuvien kehityksestä. Pukusuunnittelijan tuli roolihahmon muuttuessa joustaa omissa suunnitelmissaan, ja monesti suunnittelutyö voi kehittyä merkittävästi näyttelijän työstä saaduista virikkeistä. Tandefeltille oli tärkeää ymmärrys suunnittelun ja lopputuloksen suhteesta. Hänelle suunnittelutyö oli prosessi, jossa tulos saattoi olla jotain muuta kuin alun perin oli tarkoitus. (Weckman, 2015, 234, 287, 289.) Myös Aspelundin (2010, 10) mukaan näyttelijöiden joustavuus tekee suunnittelijalle välttämättömäksi olla aina valmiina

tarkastelemaan uudelleen suunnitelmaa ja muuttamaan yksityiskohtia viimeiseen minuuttiin asti.

Pisanon (2017) mukaan keskustelu yhteistyöstä pukusuunnittelijan ja esiintyjän välillä voidaan yhdistää toiseen samankaltaiseen pukusuunnittelijan ja toteuttajan välillä, sillä molemmissa on kyse puvun fyysisistä ominaisuuksista. Puvun tarkka istuvuus vaikuttaa suoraan liikkumiseen, mahdollisiin liikeratoihin, hengitykseen, fyysiseen kestävyYTEEN, karakterisointiin ja tarinankerrontaan. Pukusuunnittelijan ja toteuttajan välinen yhteistyö suunnitelman kolmiulotteisessa tulkinnessa on valmiiksi ilmeistä. Näyttelijä sen sijaan joutuu usein todella ymmärtämään miksi ja miten pukua käyttää, ja on usein pukusuunnittelijan tehtävänä selittää sen historiallinen tai sosiaalinen merkitys, ohjaajan määrittelemä merkitys ja pukusuunnittelijan tavoitteet sekä erilaiset tavat hyödyntää pukua roolityössään. (Pisano 2017, 162.)

Suunnittelijan voidaan katsoa olevan käsityöläisen käsissä. Dormerin (1994) mukaan suunnittelijat eivät useinkaan tarkenna tai osaa tarkentaa, mitä pitää tehdä. He tarkentavat sen sijaan tavoitteen, esimerkiksi koon, muodon ja materiaalin, ei miten se saavutetaan. Käsityöläisen täytyy pystyä kuvittelemaan, miltä lopputuloksen pitäisi näyttää. Suunnittelija luottaa käsityöläisen mielikuvitukseen ja taitoon tulkita suunnittelijan toiveita, samoin kuin hänen tekniseen osaamiseensa. (Dormer, 1994, 14.) Näin puvuston henkilökunnan osaaminen, koulutuksen määrä ja taso vaikuttavat merkittävästi suunnittelijan työhön (Weckman 2015, 235).

Pukusuunnittelijan onnistuminen näyttäytyy esityksen toteutetuissa puvuissa. Pukusuunnittelija ja ompelimo työskentelevät yhdessä hyödyntäen toistensa vahvuuksia toteuttaakseen suunnitelman mahdollisimman hyvin. Pitempään kestäessään yhteistyö mahdollistaa toisen tekniikan ymmärtämisen ja sen parhaan hyödyntämisen. Suunnittelijan on tunnettava ompelimon työtavat ja vaatteiden rakenteet, sekä pystyttävä hyödyntämään näitä taitoja omassa työssään. Toteuttaja taas oppii lukemaan paremmin suunnittelijan piirtämää luonnosta. Selkeä, tarkka ja yksityiskohtainen kommunikaatio on suunnittelija–ompelimo yhteistyön ydin. Suunnittelijalle on tärkeää luoda vahva, luottamuksellinen yhteistyösuhde



toteuttaviin ompelijoihin. Suunnittelijat kokevat vuorovaikutuksen kummankin taitoja rikastuttavana ja näin pukusuunnittelijan omien työtapojen kehittymiselle välttämättömänä. (Sotti, 2009, 31; Weckman, 2015, 292; Merz, 2017, 2, Milam, 2017, 175.)

Tandefelt näkee puvustonhoitajan tai -esimiehen merkityksen keskeisenä työympäristön ja suunnittelutyön mahdollistavien olosuhteiden rakentajana. Puvustonhoitajan asenne, ammattitaito ja työtapo vaikuttivat paljon siihen, kokiko Tandefelt työskentelyprosessin ja koko puvustuksen onnistuneena. (Weckman, 2015, 236.) Ompelimossa työskentelee monia erilaisia ammattilaisia, koska valmistusprosessissa on monia erikoistuneita työvaiheita. Tietty ammattinimike tai titteli ei aina merkitse aivan samaa työnkuvaa, vaan niissä on huomattaviakin eroja. Milam (2017) katsoo kaikkien ompelimon työntekijöiden olevan itsessään arvokkaita taiteilijoita ja asiantuntijoita alueilla, joilla pukusuunnittelija ei ole. Monet suunnittelijat ovat myös taitavia ompelijoita, mutta kun he tulevat ompelimoon suunnittelijoina, on heidän roolinsa tarkasti määritelty. Kun suunnittelija antaa ompelimon tehdä oman työnsä, prosessi etenee useimmiten tehokkaimmin ja joskus jopa paremmin kuin pukusuunnittelija osasi itse kuvitella. (Milam, 2017, 179.)

Konttinen (2016) näkee, että ajatus pukusuunnittelijan ja leikkaajan välillä voi sanojen ja kuvien lisäksi siirtyä myös kuin näkymätöntä piuhaa pitkin melkein kuin telepaattisesti. Hänen mukaansa sujuva yhteistyö vaatii molemmilta yhteistyön osapuolilta vahvaa oman alansa tuntemusta, mutta katsoo että yhteistyön sujuvuus lisääntyy yhteisten kokemusten myötä. Konttisen mukaan sekä suunnittelijan että leikkaajan työ edellyttää luovuutta ja käden taitoja. Näiden ammattilaisten yhteistyöstä syntyy yksi yhteinen tuotos ja näin yhteistyökumppanien voidaan olettaa myös oppivan prosessin aikana toisiltaan uutta. Konttinen näkee tässä yhteistyössä piirteitä mestari-oppipoika-asetelmasta, mutta siten, että mestarin asemassa on tilanteesta riippuen vuoroin suunnittelija, vuoroin leikkaaja. (Konttinen, 2016, 12, 19.)

## 4 Näyttämöpuvun valmistusprosessi

Milam (2017) näkee ompelimon kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen yhtenä jännittävimmistä tilanteista nuorelle pukusuunnittelijalle. Se on mahdollisuus nähdä pukuluonnosten muuttuvan kolmiulotteisiksi puvuiksi ensi kertaa. Tässä tilanteessa positiivisen työskentelysuhteen muodostaminen ompelimoon on erittäin tärkeää. (Milam 2017, 175.) Näyttämöpuvun valmistusprosessin katsotaan yleensä etenevän tiettyjen työvaiheiden kautta. Pykälä (2006, 11–14) määrittelee näyttämöpuvun valmistusvaiheiksi luonnosten analysoinnin, materiaalien valinnan ja käsittelyn, kaavoituksen, leikkuun ja valmistuksen sovitusten kautta valmistaviin harjoituksiin.

### 4.1 Ennakkosuunnittelu, pukuluonnos ja mallipalaveri

Kun pukusuunnittelija aloittaa työnsä uudessa produktiossa, hän tekee ennakkotutkimusta, kerää tietoa aikakaudesta ja tyylin kehityksestä. Hunnisettin (1991a, 8) mukaan useimmat suunnittelijat näyttävät hyvin mielellään inspiraatiomateriaaliansa, joka auttaa tekijää onnistumaan paremmin piirrosten muuttamisessa kolmiulotteiseksi vaatteeksi. Howard (2002, 38) näkee elintärkeänä ennakkotutkimuksen löydösten jakamisen kaikkien produktioon osallisten kanssa, jotta ne voivat toimia syötteenä kaikkien työlle ja pitävät teoksen tulevan visuaalisen maailman kaikkien muistissa myös harjoitus ja rakennusvaiheen ajan.

Suunnitelma tai luonnos on idean visualisoimista, mutta varsin yksimielisesti se tunnutaan nähtävän erityisesti idean ja informaation välittäjänä muille produktiossa työskenteleville (ks. esim. Stines, 2017, 59; Merz, 2017, 2; Weckman, 2015, 292; Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 158; Milam, 2017, 177). Hyvä pukuluonnos tarjoaa tietoa puvustuksen ja esityksen tyylistä. Suunnittelijan piirustustaidolla nähdään merkitystä vain sikäli, kun sen kautta pystytään välittämään toisille suunnitelman idea. Luonnoksen avulla suunnittelija vakuuttaa ohjaajan, muut suunnittelijat, esiintyjät sekä tuottajan ideastaan. Mitä yksityiskohtaisempi luonnos on, sitä enemmän pukusuunnittelija pystyy kontrolloimaan työtä, kun puvun toteuttajat ymmärtävät, mitä suunnittelija haluaa lopputulokselta. (Stines, 2017, 59; Merz, 2017, 2–3.)

Stinesin (2017) mukaan monet suunnittelijat pitävät hyödyllisenä liittää luonnoksen mukaan muistiinpanoja tai selventäviä tekstejä, kangasnäytteitä ja luonnokseen liittyvää taustatutkimustuloksia. Hyvä pukuluonnos sisältää selvän idean puvun rakenteesta ja siluettista, kuvaten myös kankaan värin ja painon, samoin kuin pukuun tulevat muut elementit ja missä niitä käytetään. Ompelimo tarvitsee sekä etu-, että takakuvat puvusta, jotka monet suunnittelijat sijoittavat helpoimmin samaan luonnokseen. Jotkut suunnittelijat työskentelevät mieluummin suurpiirteemmän luonnoksen kanssa ja tarkentavat yksityiskohtia sitä mukaan, kun puku rakentuu ompelimossa. Mallipalaverissa onkin nimenomaan kysymys yksityiskohdista keskustelusta ja ideoiden vaihdosta, jossa luonnos toimii luovan prosessin ponnahduslautana. (Stines, 2017, 60–62, 64.)

Pykälän (2006) ja Hunnisettin (1991b) mukaan mallipalaverissa pukusuunnittelija esittelee teoksen keskeiset tavoitteet, pukuluonnokset ja sen, mitä hän kullakin roolipuvulla haluaa viestittää. Pukusuunnittelija käy jokaisen luonnoksen tarkasti läpi toteuttavien henkilöiden kanssa, ja analysointivaiheessa selvitetään kaikki puvun ulkonäköön ja käyttöön liittyvät tekijät. (Pykälä 2006, 9, 11; Hunnisett 1991b, 6.) Milamin (2017) mukaan ennen leikkuuta pukusuunnittelija käy kahdenkeskisiä neuvotteluja leikkaajan kanssa pukujen yksityiskohdista. On päätettävä, mitä kangasta, tukikangasta ja vuorikangasta käytetään, mitä alusvaatteita käytetään puvun alla, mistä pukuun mennään sisään ja miltä puku näyttää takaa. On selvitettävä toteutuksen ratkaisuja varten, onko esityksessä pikavaihtoja tai näkykö puvun sisäpuoli näyttämöllä. Myös viimeistelyjen ja koristelujen teknisestä toteutuksesta tulee sopia sekä mahdollisesti siitä, kuinka historiallisesti autentista vaikutelmaa tavoitellaan. Kaikki nämä kysymykset vaikuttavat siihen, miten leikkaaja luonnosta tulkitsee. (Milam 2017, 187–188.)

Howard (2002) näkee pukujen valmistajat taiteilijoina ja katsoo, että heille tulee antaa aikaa, mutta myös ohjausta luoda kaksiulotteisesta kankaasta kolmiulotteinen muoto tietyn esiintyjän vartalon päälle. Pukuluonnos on valmistajalle hänen taiteellisen arvostuksensa merkki aivan kuten näyttelijällekin. Luonnoksen tulee jättää tilaa valmistajan tulkinnalle, jolla hän osallistuu yksilöllisesti lopputulokseen. (Howard, 2002, 96–97.) Milamin (2017) mukaan suunnittelija voi kuitenkin

olettaa kaavoittajan tulkitsevan pukuluonnosta varsin kirjaimellisesti. Kaavoittajan perimmäinen tavoite on toteuttaa luonnokseen piirretty puku niin tarkkaan kuin mahdollista, heidän ei tule pyrkiä korjaamaan historiallisia epätarkkuuksia tai antaa oman estetiikkansa vaikuttaa tulkintaan. Suunnittelijan tulee voida luottaa siihen, että toteuttaja ei yritä parannella suunnitelmaa, vaan yrittää saada siitä parhaan irti yhteistyössä suunnittelijan kanssa. (Milam, 2017, 179.)

## **4.2 Materiaali, muoto ja tekninen toteutus**

Howard (2002) näkee materiaalivalinnat ratkaisevan tärkeinä pukuluonnoksen tulkinnalle ja toteutukselle. Sympaattisesta materiaalista valmistettuja hyvin tehtyjä vaatteita on miellyttävää käyttää. Jos kangas on väärin valittu, mikään määrä työtä ei saa materiaalia käyttäytymään tavalla, joka ei ole sille ominaisuuksiltaan mahdollista. (Howard, 2002, 97.) Materiaalintuntemus ja tieto siitä, miten eri kankaat käyttäytyvät on Milamin (2017) mukaan sellainen perustaito, joka ompelimo-työntekijöiden haastattelujen perusteella on usein nuorilla suunnittelijoilla puutteellinen. Kangas on se väline, jonka avulla pukusuunnittelun taidetta toteutetaan. Suunnittelijan täytyy tietää, mikä kangas on laadullisesti ja ominaisuuksiltaan oikea valmistettavaan pukuun. Taitava leikkaaja voi pärjätä huononkin valinnan kanssa, mutta koko projektia auttaa huomattavasti, jos valinnat on tehty asiantuntevasti. Joissakin ompelimoissa on työntekijöitä auttamassa suunnittelijaa tekemään kangasvalintoja, mutta monesti kankaiden hankinta on yksin suunnittelijan vastuulla. Suunnittelijan ei tarvitse osata ompelua ammattimaisella tasolla, mutta kankaiden käyttäytymistä oppii ainoastaan niitä työstämällä. Suunnittelijan huonoja materiaalivalintoja ei juuri arvosteta, eikä varsinkaan, jos suunnittelija ei edes tunnu ymmärtävän miten vaikeaksi valinta puvun valmistuksen tekee. (Milam, 2017, 192–193.) Myös Pykälän (2006, 12) mukaan oikean kankaan etsimiseen kannattaa käyttää aikaa, sillä väärin valittu materiaali aiheuttaa hankaluuksia usein koko työprosessin ajan.

Kokenut puvustonhoitaja voi Sinkkosen (2004, 42) mukaan olla suunnittelijalle suurena apuna materiaalihankinnoissa. Suunnittelija on voinut pohtia valintoja huolella, mutta puvustonhoitaja voi ohjata ehkä suunnittelijan valintaa etsimällä ja esittelemällä valmiiksi oikeantyyppisiä kankaita. Pykälän (2006, 11) mukaan

kokenut puvustonhoitaja osaa ennakoida tulevia tarpeita ja hankkia varastoon jatkuvasti käytettäviä perusmateriaaleja, ja suuremmilla teatteritaloilla on materiaalien ostamiseen myös omat tähän erikoistuneet ammattilaisensa. Koskenurmi-Sivosen (1998) mukaan materiaalin täytyy vastata laadun ja tyylin vaatimuksia. Oman tietämyksensä lisäksi suunnittelija voi hyödyntää henkilökuntansa palautteen omaksi suunnitteluosaamiseksi. Kokemukset siirtyvät hiljaisesti sekä leikkaajien että ompelijoiden työn jäljestä ja sujuvuudesta sekä ompelimon esimiehen ja leikkaajan ääneen lausuttujen kysymysten ja kommenttien kautta. (Koskenurmi-Sivonen, 1998, 195–196.)

Milam (2017, 194) näkee, että suunnittelijalla tulee olla jonkinlaiset perustaidot ompelusta ja puvun rakenteesta, koska perusymmärrys erilaisten tekniikoiden ulkonäöstä, tarpeellisuudesta ja työläydestä antaa tarpeellisen lähtökohdan merkitykselliselle kommunikaatiolle ompelimon kanssa. Myös Koskenurmi-Sivonen (1998, 203) pitää tärkeänä, että suunnittelijalla on riittävät ammatilliset taidot vaateen valmistuksesta. Puvun suunnittelu ei ole kuin kuvanveistoa, vaan puvun sisällä täytyy toimia elävä ja liikkuva ihminen. Stines (2017, 65) huomauttaa, että kaikki minkä voi piirtää, ei välttämättä ole toteutettavissa ja siksi pukusuunnittelija tarvitsee myös ymmärrystä vaatteiden rakenteista.

Pykälän (2006) mukaan näyttämöpukujen leikkuu tapahtuu usein samalla tavalla, kuin leikattaisiin tilaustyönä pukuja, joiden mallista ei ole tarkkaan sovittu. Reilut sauman- ja sovitusvarat mahdollistavat luovassa toteutuksessa havaitut tarpeelliset muutokset valmistusprosessin aikana. Erittäin vaikeista malleista leikataan ensin proto apukankaasta. Joskus tällainen harjoitusversio on syytä tehdä suunnittelijan toivomuksesta, tai ellei täysin ymmärretä, mitä suunnittelija haluaa. Proton avulla molemmat näkevät mihin todella pyritään. (Pykälä, 2006, 12–13.) Samoin leikkaaja voi muotoilla mallin tai sen puolikkaan ensin sovitusnukelle apukankaasta. Tämän työversion avulla hän voi tarkemmin keskustella pukusuunnittelijan kanssa tavoittelusta muodosta, sen mittasuhteista sekä rakenteesta ennen lopullista kaavaa. (Milam, 2017, 188.)

Milamin (2017) mukaan Yhdysvalloissa kaavoittaja (*cutter-drapeer*) on vastuussa pukuluonnosten mukaisten pukujen valmistusprosessista ja sen valvonnasta.

Hän on tiiviissä yhteydessä pukusuunnittelijaan. Hänen tehtävänä on myös suunnitella puvun toteutus ja rakenne niin, että se toimii näyttämöllä. Hän vastaa puvun muodosta ja rakenteesta ja piirtää puvun kaavat tavoitellen tarkasti pukuluonnoksen suunnitelmaa. Leikkaaja (*first hand*) työskentelee kaavoittajan rinnalla ja vastaa leikkaamisesta, kankaiden esikäsittelystä ja yhteistyön koordinoimisesta värjääjien kanssa. Hän on ensimmäiset kädet oikealla kankaalla. Hän avustaa kaavoittajaa sovituksissa ja tulkitsee hänen neulauksiaan ja merkintöjään valmistuksesta. Hän osallistuu myös valmistusteknisen rakenteen suunnitteluun ja jakaa työt ja ohjeistuksen kokoaville ompelijoille. Leikkaajan kommunikatio tapahtuu enemmän kaavoittajaan kuin suoraan suunnittelijaan. (Milam, 2017, 180.)

Kun kaavat ovat valmiit, puku siirtyy seuraaville työntekijöille kokoamista varten. Milamin (2017) mukaan tiimi keskustelee tässä vaiheessa mahdollisista haasteista valmistuksessa, ja miten ne ratkaistaan. Pukusuunnittelija on valmiina vastaamaan kysymyksiin, kun niitä nousee. Ompelijat kokoavat puvut ohjeiden mukaan sovitukseseen tai tekevät sovituskorjauksia ja viimeistelevät asun. Yhdysvalloissa ompelijat työskentelevät usein kaavoittajan tai leikkaajan alaisuudessa, eikä heillä useinkaan ole suoraa kontaktia pukusuunnittelijaan. (Milam, 2017, 180–181, 189.)

### 4.3 Sovitus

Sovitukset tarjoavat Koskennurmi-Sivosen (1998) mukaan suunnittelijalle mahdollisuuden puvun jatkokehittelyyn. Mittasuhteiden ja puvun tasapainoisuuden tarkentaminen sisältää puvun alkuperäisen mallin arviointia, samoin kuin sen soveltuvuutta nimenomaan käyttäjälleen. Käyttäjä voi myös inspiroida puvun kehittymistä. Kun alustavan luonnoksen yksityiskohdat tarkennetaan asiakkaan päällä, on suunnittelijan läsnäolo jokaisessa sovituksessa tällaisen työtavan edellytys. Myös sovitusvälikauden aikana ajatukset pääsevät hautumaan ja voivat tuottaa uusia ideoita. (Koskennurmi-Sivonen, 1998, 210, 212.)

Sovitukset ovat olennaisen työvaihe näyttämöpuvun suunnitteluprosessissa. Pisano (2017, 168) näkee todellisen luovan työn pukujen parissa alkavan varsinaisesti sovitushuoneessa luonnoksen toimiessa vain ohjenuorana. Howardin

(2002, 95) mukaan sovituksessa esiintymispuku lakkaa olemasta vain kaksiulotteisena piirroksena ilmaistu idea ja ottaa lopullisen kolmiulotteisen muotonsa. Roolipuvun luomisen hän näkee pukusuunnittelijan, esiintyjän ja valmistajien yhteistyönä sovitusilanteessa. Juntusen (2010, 230) mukaan sovitus on tärkeä työvaihe myös pukusuunnittelijan oman käsialan kannalta, sillä sovituksessa puvulle annetaan lopullinen muoto ja mittasuhteet tarkennettuine yksityiskohtineen.

Pantouvaki (2014, 110, 114) korostaa pukusuunnittelijan ja esiintyjän erityistä suhdetta. Hän näkee sovitukset jatkona näyttelijän tekstin työstämiselle, ja niissä esiintyjät tutustutetaan pukusuunnittelijan ajatukseen roolihahmon ulkomuodosta. Pisano (2017) pitää tärkeänä, että ennen sovitusta pukusuunnittelija ja toteuttaja keskustelevalle yksityiskohtaisesti puvun tavoitellusta tyylistä, ja miltä niiden pitäisi näyttää kullakin esiintyjällä. Näin ajankäyttö sovituksessa on tehokkaampaa, ja suunnitelmallinen ja määrätietoinen työskentely iskostaa luottamusta myös esiintyjään. Antamalla toteuttajan auttaa puku esiintyjän päälle, jää pukusuunnittelijalle Pisanon mukaan aikaa keskustella esiintyjän kanssa. Se on erinomainen tilaisuus puhua roolihahmosta ja mahdollisuus jakaa ajatuksia, joita on kehittynyt ohjaajan kanssa. (Pisano, 2017, 168–169.) Milam (2017) huomauttaa, että keskustelu roolista pitää esiintyjän keskittyneenä roolihenkilöön, eikä puvun yksityiskohtiin. Pukusuunnittelija voi näin rekisteröidä, mitä esiintyjä puvussa nappii. Tämä voi olla merkki epämukavuudesta, jota esiintyjän on vaikea ilmaista, mutta joka saattaa vaatia valmistuksessa huomiota. (Milam, 2017, 190–191.) Howard (2002) näkee, että jos näyttelijä on halukas tekemään yhteistyötä puvun luomisessa, on lopputulos parempi kuin silloin, kun näyttelijä seisoo sovituksessa kuin nukke odottaen, että hänet muutetaan. Ompelijan taito leikkauksen ja materiaalin muokkauksen suhteen voi yleensä estää kriisin syntymisen. (Howard, 2002, 96.)

Ensimmäisessä sovituksessa on yleensä mukana ainakin esiintyjä, joku toteutuksesta vastaava työntekijä ja pukusuunnittelija. Sovituksessa keskustellaan kokonaisuudesta ja istuvuudesta samoin kuin yksityiskohdista, ja tehdään istuvuuteen ja mallinmukaisuuteen liittyvät korjaukset. Pukusuunnittelijalla on mukanaan pukuluonnokset ja mahdollinen taustamateriaali, jotta vaikutelmaa voidaan verrata esiintyjän päällä. Esiintyjältä kysytään, miltä istuvuus ja väljyys tuntuvat ja

voivatko he liikkua puvussa roolin vaatimalla tavalla. Leikkaaja ja suunnittelija käyttävät tätä informaatiota hyväkseen suunnitellessaan mahdollisia korjauksia. (Milam, 2017, 189; Hunnisett, 1991b, 8; Pantouvaki, 2014, 115.)

#### 4.4 Viimeistely

Ensimmäisessä valmistavassa harjoituksessa näyttelijät käyttävät kaikkia niitä pukuja, joita he esityksessä tarvitsevat. Valmiiden pukujen näkeminen lavalla on suunnittelijalle prosessin jännittävimpiä vaiheita. Usein muutoksia ja ohjeita tulee pukusuunnittelijalta, näyttelijöiltä ja ohjaajalta. Monet pukusuunnittelijat haluavat pukuharjoituksiin mukaan myös valmistavat ompelijat, jotta mahdollisista muutoksista voidaan keskustella heti. Se antaa myös valmistajille mahdollisuuden nähdä mahdolliset ongelmat itse ja mahdollisesti keksiä ratkaisun jo harjoituksen aikana. Pukuja viimeistellään aina ensi-iltaan asti niin, että kaikki pienetkin yksityiskohdat on otettu huomioon ja korjattu. Esiintyjän tulisi ennen kaikkea tuntea olonsa mukavaksi, eikä puku saisi kiinnittää käyttäjän huomiota. Tämä vuorostaan saa yleisön uskomaan roolihenkilöön, ja yhdessä lavasteiden, valojen ja äänen kanssa viimeistelee teatterin taian. (Pykälä, 2006, 14; Hunnisett, 1991b, 7–8.)

Riitta Immosen ateljeessa puvun toteuttaminen oli aina yhden ompelijan työ alusta loppuun. Näin tietyn ompelijan kädenjälki todella näkyi puvussa, sekä ompelun ja silityksen toteutuksessa, mutta myös mahdollisten yksityiskohtien teknisessä suunnittelussa – suunnittelijan ideoiden muokkaamisessa toimiviksi osiksi käyttökelpoista, päälle puettavaa pukua. Uniikkipuvulle onkin tunnusomaista yksityiskohdat, jotka vaativat ompelijan järkeilyä ja rakenteellista suunnittelukykyä. Ne ovat suunnittelijan ja ompelijan yhteisiä luomuksia. (Koskennurmi-Sivonen, 1998, 214–215.)

Weckmanin (2015, 95) tutkimuksessa Tandefelt on kuvannut arvostamansa puvustonhoitajan työtä taiteeksi. Milamin (2017, 188) mukaan ne, jotka pitävät pukujen valmistusta taiteena, näkevät kauneutta täydellisesti ommellussa piiloketjussa, hyvin istutetussa hihassa, tasapainoisessa hameessa tai luovissa linjoissa.



Pukujen valmistajia ei yleensä mainita lopputeksteissä tai arvioissa. Pukujen toteuttajien palkinto on nähdä oma työnsä lavalla tai valkokankaalla menestyneessä tuotannossa. (Hunnisett, 1991b, 8.)

## 5 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Pukusuunnittelijan tehtävät näyttämöpuvun valmistusprosessissa, ideoiden välittäminen toteuttajalle sekä valmistusprosessin valvonta, on kirjallisuudessa selvästi määritelty (ks. esim. Weckman, 2001, 37). Toteuttajan työtä ei ole samassa määrin tutkittu, ja tehtävät puvustossa vaihtelevat ompelimon koon ja töiden organisoinnin suhteen. Suhteessa yhteistyöhön pukusuunnittelijan kanssa näyttämöpuvun toteuttajan tehtävänä nähdään yleisesti pukusuunnittelijan vision toteuttaminen mahdollisimman tarkasti (Milam, 2017, 179) ja vastuualueena rakenteellinen suunnittelu ja valmistustekniikat (Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 50). Tämän tutkimuksen kohteena ovat ne muodot, joilla pukusuunnittelijan ja toteuttajan tehtävät nivoutuvat käytännössä toisiinsa valmistusprosessissa, jossa jokainen puku on uniikki ja yhteistyökumppanit yksilöitä omine taustoineen.

Oksanen-Lyytikäinen (2015, 50) liittää toteutuksen vastuualueeseen pukujen rakenteellisen suunnittelun, kuten kaavat, yksityiskohdat ja erilaiset valmistustekniikat, osittain myös materiaali- ja työvoimakysymykset.

Tämän tutkimuksen tehtävänä on kuvata pukusuunnittelijan ja puvun toteuttajan yhteistyön erilaisia ilmenemismuotoja näyttämöpuvun valmistusprosessissa. Tavoitteena on tunnistaa ja kuvata työvaiheita ja tilanteita, joissa pukusuunnittelija ja toteuttaja työstävät pukua yhdessä tai kommunikoivat yhteisestä tavoitteesta. Tavoitteena on löytää niitä erilaisia yhteistyön sekä työn- ja vastuunjaon muotoja, joita eri yhteistyökumppaneiden välille voi muodostua. Tutkimuksen tehtävänä on myös ymmärtää, mitkä tekijät vaikuttavat yhteistyön muodostumiseen eri tilanteissa ja eri työparien välillä erilaiseksi. Tutkimus pyrkii myös analysoimaan, mitkä tekijät mahdollistavat ja tukevat hedelmällisen yhteistyön muodostumista pukusuunnittelijan ja toteuttajan välille, samoin kuin yhteistyötä hankaloittavia ja estäviä tekijöitä.

Tutkimus pyrkii etsimään vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1. Millä tavoin pukusuunnittelijan ja toteuttavan henkilökunnan yhteistyö ilmenee näyttämöpuvun toteutusprosessissa?
2. Mitkä syyt vaikuttavat työnjaon ja yhteistyön muodostumiseen?
3. Mitkä ovat hedelmälliseksi koetun yhteistyön mahdollistajia ja esteitä?

## 6 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus keskittyy pukusuunnittelijoiden ja näyttämöpuvun valmistajien työhön, heidän yhteistoimintaansa, kokemuksiinsa sekä käsityksiinsä. Tavoitteena on ymmärtää ja kuvailla ilmiötä, yhteistyöprosessia, yhteistyön muotoja sekä sen esteitä ja mahdollistajia. Tutkimuksen kohdehenkilöt on valittu tarkoituksen mukaan heidän ammattinsa, työpaikkansa ja työkokemuksensa perusteella. Aineisto on kerätty laadullisiin metodeihin kuuluvan teemahaastattelun keinoin, eli tiedonkeruun instrumenttina toimii haastatteleva ihminen, ja tutkittavien näkökulmat ja ääni pääsevät esille. Lähtökohtana ei ole teorian testaaminen vaan aineiston monitahoinen ja yksityiskohtainen tarkastelu. Tutkimus sisältää siis Hirsjärven, Remksen ja Sajavaaran (2007, 157, 160) määritelmän mukaan kvalitatiivisen tutkimuksen tyypillisiä piirteitä.

### 6.1 Aineisto

Tutkimuksen aineisto koostuu kahdeksasta haastattelusta. Neljä haastatelluista on pukusuunnittelijoita ja neljä näyttämöpukujen toteuttajia. Näin pyrittiin saamaan yhteistyön moninaisuudesta mahdollisimman monipuolinen kuva, sekä tuomaan yhteistyön molempien osapuolien ääni tasapuolisesti kuuluviin. Vaikka opinnäytetyössä on tuskin mahdollista saavuttaa aineistossa saturaatiota (ks. esim. Tuomi & Sarajärvi 2009, 87), on tutkimuksessa tavoitteena tavoittaa mahdollisimman hyvin ilmiön monimuotoisuus. Tutkijalla on alalla hyvät verkostot ja mahdollisuus näin pyytää tutkimukseen osallistumaan henkilöitä, joilla on paljon tietoa ja kokemusta aiheesta. Tämä on myös Tuomen ja Sarajärven (2009, 85) mukaan laadullisessa tutkimuksessa tärkeää.

Haastateltaviksi pyydetty henkilöt valikoituivat heidän työkokemuksensa perusteella. Kaikilla haastatelluilla on pitkä, 15–30 vuoden kokemus esittävän taiteen pukujen alalta. Työkokemusta haastatelluilla on sekä vakituisista työsuhhteista teatteritaloista, että freelancer-työsuhhteista. Osalla haastatelluista on näyttämöpukujen lisäksi työkokemusta myös elokuva- ja TV-tuotantojen puvuista. Näihin viitattavia kommentteja ja kertomuksia on otettu mukaan tulosten analyysiin vain niiltä osin, kun ne eivät liity elokuva- ja TV-pukujen erityispiirteisiin. Toteuttajien työkokemus on pääosin naisten esiintymisasujen valmistuksesta ompelijana, mutta monen työuraan kuuluu myös muita työtehtäviä puvustossa, kuten pukijan, vaatturin tai modistin. Ala on naisvaltainen, ja kaikki tähänkin tutkimukseen haastatellut henkilöt ovat naisia, iältään 42–58 vuotiaita. Haastatelluilla on kaikilla ammattiinsa tähtäävä koulutus. Suunnittelijoilla on suunnittelijan koulutus, suurimmalla osalla vaatesuunnittelijan koulutus taideteollisesta korkeakoulusta. Toteuttajilla on paljon alan koulutusta. Kaikilla toteuttajilla on jonkin vaatetusalan ammatillisen perustutkinnon lisäksi vähintään yksi muu tutkinto, toinen ammatillinen perustutkinto, ammattitutkinto tai ammattikorkeakoulututkinto.

Kaikki haastatellut ovat siis asiantuntijoita alalla, johon tutkimus kohdistui. Tutkija on myös itse toiminut alalla, ja kaikki haastatellut ovat tutkijalle jossain määrin tuttuja. Näin haastattelut omasivat sekä asiantuntijahaastattelun että sisäpiirahaastattelun piirteitä. Tutkimuksessa päädyttiin käyttämään pääpiirteiltään Hirsjärven ja Hurmeen (2001) teemahaastatteluksi luokittelemaa haastattelutapaa. Teemahaastattelu ottaa huomioon sen, että ihmisten tulkinnat asioista ja heidän asioille antamansa merkitykset ovat keskeisiä, samoin kuin sen, että merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, jossa haastattelun aihepiirit ovat ennalta määrätty, mutta kysymykset, niiden muoto ja järjestys ovat vapaat. Haastattelu etenee tiettyjen keskeisten teemojen varassa. (Hirsjärvi & Hurme, 2001, 48.) Alastalon, Åkermanin ja Vaittisen (2017, 187) mukaan teemahaastattelu asiantuntijahaastatteluissa usein käytetty muoto. Tutumpien ihmisten kanssa teemahaastattelu mahdollistaa myös luontevamman asetelman, kun kysymysten muotoa ja järjestystä ei ole ennalta määritetty. Kun halutaan tutkia ihmisten kokemuksia ja käsityksiä, tuntuu luontevalta kysyä niistä heiltä suoraan. Haastattelussa ollaan suorassa kielellisessä

vuorovaikutuksessa tutkittavan kanssa, kysymyksiä voidaan siis tarpeen mukaan toistaa ja muotoilla uudelleen, kysyä tarkentavia kysymyksiä ja käyttää myös haastateltavan ei-kielellisiä vihjeitä vastausten ymmärtämisessä. (Hirsjärvi & Hurme, 2001, 34.) Tutkimuksessa haastattelut pyrittiin pitämään teemojen mukaisissa aihealueissa, mutta silti mahdollisimman avoimena niin, että haastateltavien annettiin kertoa yhteistyöstä näyttämöpuvun valmistusprosessissa oman ymmärryksensä mukaisesti. Kerrontaan kehottavilla avoimilla kysymyksillä on mahdollista saada asiantuntijoilta tietoa myös teemoista, joita tutkija ei ehkä olisi osannut kysyä. Haastattelujen tukena toimi haastattelurunko (Liite 1). Se perustuu teoriasta ja tutkimuskysymyksistä nouseviin teemoihin.

Haastattelut toteutettiin touko–elokuussa 2017. Haastattelupaikasta neuvoteltiin haastateltavien kanssa, ja rauhallinen tila haastattelua varten löytyi haastateltavan kotoa, työhuoneelta tai julkisesta kahvilasta. Haastatteluista sovittaessa tai haastattelun aluksi haastateltaville kerrottiin tutkimuksen tavoitteista, haastatteluiden luottamuksellisuudesta, tallentamisesta sekä tallenteiden käytöstä ja säilyttämisestä tutkijan hallussa vain tätä tutkimusta varten. Haastateltaville kerrottiin myös, että he tulevat esiintymään tutkimusraportissa anonymoineina. Juvonen (2017, 352) katsoo, että sisäpiirihaastatteluissa on tärkeää pohtia anonymiteetin tarvetta, että haastateltaville ei koidu tiedon julkistamisesta haittaa. Valinta anonymiteetista tehtiin, jotta haastateltavat eivät rajoittaisi puhettaan, ja pienellä alalla olisi mahdollista saada tietoa myös hedelmällisen yhteistyön esteistä. Haastattelut kestivät ajallisesti 39 – 64 minuuttia ja ne nauhoitettiin äänitiedostoiksi. Yhteensä äänitiedostoja haastatteluista kertyi 6 t ja 38 min.

Haastattelut litteroitiin haastateltujen puheen osalta kokonaan ja haastattelijan puheen osalta tiivistelmin. Haastateltujen puhe litteroitiin sanatarkasti, mutta litteroimatta eleitä, huokauksia tai äänenpainoja. Välimerkkejä litteroinnissa käytettiin kieliopin sääntöjen sijaan kuvaamaan puheen taukoja. Pilkulla merkittiin lyhyemmät tauot puheessa, pisteellä pitemmät. Koska tutkimuksen tavoitteena oli analysoida haastateltujen puheen sisältöä, eikä niinkään puheen tuottamisen tapaa, katsottiin tarkempi litterointi tarpeettomaksi (ks. esim. Ruusuvuori & Nikander, 2017, 367). Litteroitua tekstiä kertyi yhteensä 62 sivua (fonttikoko 11, riviväli 1,15).

Tutkimusraportissa on käytetty haastatteluotteita havainnollistamaan tutkijan tulkintaa ja tuomaan haastateltavien omaa ääntä esiin. Haastateltujen tunnistettavuus on otteista poistettu. Kuten Rastas (2010, 75) kuitenkin huomauttaa, on haastattelut koodattava niin, että yksittäisten haastateltujen ominaisuudet on näyysivaiheessa tunnistettavissa. Aineistossa suunnittelijat numeroitu aineistotunnisteella S [S1, S2, S3 ja S4] ja toteuttajat vastaavasti numeroitu aineistotunnisteella T [T1, T2, T3 ja T4]. Näin haastatteluotteista käy analyysivaiheessa ilmi, onko kyse pukusuunnittelijan vai pukujen toteuttajan haastattelusta. Haastatteluotteissa esiintyvät yksilöivät tiedot, kuten nimet on korvattu Rannan ja Kuula-Luumin (2017, 361) ehdottaman esimerkin tapaan kategorisoiden, kuten *[pukusuunnittelija]*, *[teos]* tai *[teatteri]*. Nimetyistä esityksistä käytetään merkintää *[teos]*, ja se sisältää erilaisia esityksiä kuten näytelmiä, oopperaa ja tanssia. Vaikka haastatteluotteissa nimetyillä esimerkiksi teattereilla useimmiten tarkoitetaan näiden puvustoja, on ne korvattu otteissa merkinnällä *[teatteri]*. Raporttiin valikoituneita haastatteluotteita on jossain määrin toimitettu. Tekstistä on poistettu puhuttuun kieleen usein sisältyviä sanojen toistoja tai täytesanoja, kuten *tota*, *totanoin* tai *niinku*, siltä osin, kun se ei muuta haastatteluotteen merkitystä. Raportissa haastatteluotteita on jonkin verran myös tiivistetty. Haastattelukatkelmassa saattaa esiintyä sama asia kahteen kertaan, vähän eri tavoin ilmaistuna tai puhe kääntyy välillä eri asiaan. Nämä haastatteluotteista poistetut osuudet on merkitty kolmella pisteellä.

## 6.2 Analyysi

Aineiston analyysi aloitettiin laadullisen sisällönanalyysin tapaan. Pääosin analyysi eteni Rastan (2010, 75–80) esittelemän työtavan mukaan. Aineisto luettiin ensin useampaan kertaan. Luokittelussa hyödynnettiin atlas.ti -ohjelmaa. Aineistosta merkittiin tutkimuskysymyksiin liittyviä ilmaisuja. Yhteistyön kuvauksia etsittäessä aineistosta pyrittiin pitämään mielessä Rastan (2010, 77) huomautus siitä, että ilmenemismuotoja ja merkityksiä ei löydy ainoastaan niistä asioista, jotka informantit itse sellaisiksi nimeävät. Merkinnän yhteydessä pyrittiin jo tekemään merkitysten tiivistämistä, ja nämä lyhyempään sanalliseen muotoon puettut merkitykset liitettiin muistiinpanoina kyseiseen haastattelukatkelmaan. Merkityt

katkelmat vaihtelivat yhdestä lauseesta kokonaisen kappaleen mittaisiin kertomuksiin, ja muistiinpanot merkityksistä nopeuttivat aineiston luokittelua. Sama katkelma saattoi saada muistiinpanoja useammasta, kuin yhdestä merkityksestä ja sijoittua myöhemmin useampaan luokkaan.

Ensimmäisessä vaiheessa haastattelukatkelmat luokiteltiin karkeasti prosessia ja sen etenemistä kuvaaviin katkelmiin sekä yhteistyön laatua ja sen syitä kuvaaviin katkelmiin. Tämän jälkeen eri tutkimuskysymysten osalta luokitus muodostui eri tapaan. Valmistusprosessissa ilmenevän yhteistyön ilmaukset luokiteltiin prosessin etenemisen mukaan, ja analyysiohjelmaan luotiin teorialähtöisesti valmiiksi alaluokat:

- valmistusprosessia valmisteleva yhteistyö
- valmistusprosessin aikana tapahtuva yhteistyö
- tästä erikseen sovitustilanteeseen liittyvä yhteistyö sekä
- viimeistelyyn ja lopputuloksen arviointiin liittyvä yhteistyö.

Merkittyjen haastattelukatkelmien muistiinpanoihin kirjattiin tarkempi työvaihe, kuten esimerkiksi mallipalaveri, kaavoitus tai koristelu sekä tiivistettyjä kuvauksia yhteistyön laadusta. Myöhemmin myös eritellyille työvaiheille muodostettiin omat alaluokat. Yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavien syiden ja hedelmällisen yhteistyön edistäjien ja esteiden suhteen luokittelu tapahtui aineistolähtöisesti. Muistiinpanojen merkityksiä tarkasteltiin tematisoiden ja niiden avulla muodostettiin luokat:

- Yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavat tekijät
  - Yhteistyökumppaneista riippumattomat
  - Pukusuunnittelijan ominaisuudet
  - Toteuttajan ominaisuudet
  - Tuttuus
- Hedelmällisen yhteistyön edistäjät ja esteet
  - Tuttuus ja vieraus
  - Asenne ja ammatillinen osaaminen
  - Kommunikaatio
  - Kiire
  - Puvuston työnjako ja ilmapiiri

Atlas.ti-ohjelmassa tuotettiin kaikista luokista muistiinpanot ja aineistotunnisteet sisältävät aineistokoosteet Word-tiedostoina, joissa aineiston tarkastelu ja ryhmittely jatkui.

Aineistokoosteista muodostui alalukuja, ja tulosten kokoaminen aineiston kuvailemisena jatkui kirjoittaen. Tässä vaiheessa muistiinpanojen tueksi valikoitui vielä suuri määrä aineistokatkelmia, jotka toimivat erilaisten teemojen esimerkkeinä. Niiden liitteenä oli merkintöjä siitä, montako vastaavaa ilmaisu aineisto sisältää aiheesta pukusuunnittelijoilta tai toteuttajilta. Tämä helpotti myöhemmin päätelmien tekoa sen yleisyydestä tai poikkeavuudesta. Kirjoittaessa muistiinpanot ja aineistokatelmat kehittyivät tekstimuotoisiksi johtopäätöksiksi aineiston sisälöstä. Koska analyysissä ei ollut tavoitteena yleistäminen vaan toiminnan monimuotoisuuden kuvailu, myös yksittäiset teemat otettiin mukaan. Suunnittelijoiden ja toteuttajien aineistotunnisteet mahdollistivat analyysissä pohdinnan siitä, miten suunnittelijat ja toteuttajat kuvasivat samaa ilmiötä samoin tai eri tavoin, tai missä määrin he toivat esiin kokonaan erilaisia asioita tai näkökulmia. Analyysissä pyrittiin huomioimaan myös se, miten haastatellut asemoivat oman roolinsa yhteistyöstä puhuessaan.

Aineistolähtöisten tulosten valmistuttua jatkettiin niiden vuoropuhelua kirjallisuuden ja tutkijan omien tulkintojen kanssa. Jo aineistokoosteiden perusteella oli ilmeistä, että hyvin paljon samaa aineistoa oli luokiteltu sekä yhteistyön erilaisuuteen vaikuttaviin tekijöihin että hedelmällisen yhteistyön edistäjiin ja esteisiin. Nämä kaksi tutkittavaa ilmiötä vaikuttivat liittyvän niin kiinteästi toisiinsa, että tutkimuksessa päädyttiin analysoimaan yhdessä yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavia tekijöitä ja niiden vaikutusta hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen. Näin temaattinen luokittelu rakennettiin tästä näkökulmasta uudestaan.

Analyysia tarkistettiin vielä lukemalla uudestaan kaikki alkuperäiset haastattelujen litteroinnit. Analyysin kohteena olleet haastattelukatelmat haluttiin lukea alkuperäisessä kontekstissaan, jotta tulkinta ei ollut muuttanut alkuperäistä merkitystä, tai jotain oleellista aineistosta ei ollut alkukäsitysten valossa jäänyt huomaamatta.

## 7 Tutkimustulokset ja analyysi

### 7.1 Yhteistyötä sisältävät työvaiheet valmistusprosessissa

Näyttämöpuvun valmistusprosessi etenee pääsääntöisesti kirjallisuudesta (esim. Howard, 2002, Stines, 2017, Pykälä, 2006, Hunnisett, 1991b) tutussa järjestyksessä. Pukusuunnittelijan kanssa käytävän mallipalaverin jälkeen toteuttaja kaa-voittaa, leikkaa ja kokoaa puvun sovitukseseen. Sovituksessa pukusuunnittelija ja toteuttaja tarkentavat puvun mallin ja istuvuuden esiintyjän päällä ja toteuttaja pääsee viimeistelemään puvun tavoitteiden mukaan. Varmimmin pukusuunnittelijan ja toteuttajan välistä yhteistyötä prosessissa ilmenee työn aloitusvaiheessa, kun pukusuunnittelija esittelee toteuttajalle luonnoksen ja valitut materiaalit sekä käy toteuttajan kanssa läpi puvulle asettamansa tavoitteet ja keskustelee mahdollisesti leikkauksista ja rakenteellisista ratkaisuista. Toinen lähtökohtaisesti aina yhteistyötä sisältävä vaihe on puvun sovitus, jossa puku saa suunnittelijan ja toteuttaja yhteistyössä lopullisen muotonsa esiintyjän päällä. Näiden työvaiheiden välissä ja jälkeen yhteistyötä esiintyy tapauskohtaisesti vaihdellen.

#### 7.1.1 Pukuluonnos ja sen tulkinta

Pukujen valmistaminen on pukusuunnittelijan työssä vain yksi työvaihe ennakko-suunnittelun, luonnosten piirtämisen ja materiaalien valinnan ohessa (Weckman 2015, 202). Suunnitelmat konkretisoituvat ja tarkentuvat, kun siirrytään ideoista luonnosten kautta fyysisiin vaatekappaleisiin.

Useimmat haastatellut kuvailivat ensimmäiseksi yhteistyövaiheeksi yleensä teosesittelyksi nimitetyn tilanteen, jossa pukusuunnittelija esittelee puvustuksen, tyyllilajin, roolihenkilöt, pukuluonnokset ja mahdollisesti ennakkotutkimuksen löydökset yhteisesti puvuston henkilökunnalle. Tämä voidaan nähdä yhteisen perustan luomisena produktiolle, jolloin tavoitteet ja odotetut panokset tulevat kaikille osallisille selviksi (ks. esim. Ariyatum, Holland & Harrison, 2006, 32). Howard (2002, 38) näkee pukusuunnittelijan työn jakamisen kaikkien produktioon osallisten kanssa myös inspiraationa kaikkien työlle ja teoksen tulevan visuaalisen maailman kaikkien muistissa koko prosessin ajan. Tässä vaiheessa pukuluonnokset on hyväksytetty teoksen ohjaajalla, ja pukujen konkreettinen valmistus voi alkaa.



Isommissa ompelimoissa toteuttaja tulee valmistamaan vain osan teoksen puvuista, mutta teosesittelyssä hän saa kokonaiskuvan teoksesta ja ymmärtää valmistettavien pukujen suhteen koko puvustukseen.

Kuten Milam (2017, 187) huomauttaa, voi yhden yhteisen tapaamisen sijaan olla useampia tiimikohtaisia tapaamisia, joissa toteuttajat voivat esittää kysymyksiä. Aineiston mukaan etenkin pienemmissä tuotannoissa ei yhteistä koko henkilökunnalle järjestettävää teosesittelyä usein ole, vaan pukusuunnittelija esittelee valmistettavat puvut suoraan toteuttajalle. Toteutuksen aikataulun takia teosesittely voi myös seurata vasta myöhemmin, kun osa toteuttajista on jo aloittanut työskentelyn pukujen parissa. Teatteritalojen ja tuotantojen erilaisista käytännöistä riippuu, miten puvut on jaettu tehtäväksi eri toteuttajille ennen mallipalaveria. Mallipalaverissa keskustellaan jo mallien toteutuksen ratkaisuksista, eli työt on jaettu toteuttajien kesken ennen mallipalaveria riippumatta siitä, milloin yhteinen teosesittely on tai onko sitä ollenkaan.

Joskus saattaa olla et se joka on ikään kun siihen tuotantoon laitettu, ni hän on aloittanu jo tekemään niitä ja laittanu kuvia läpi pukusuunnittelijan kanssa ja lähteny tekemään kaavotusta, ja saattaa olla et se yhteinen koko puvustolle on myöhemmin. Tai joskus on et ensin on se koko puvustolle malli ja sit lähetään tekeen. Se aina vähän riippuu aikataulusta. [T3]

Vaikka teosesittely on useimmiten ensimmäinen kontakti pukusuunnittelijan ja toteuttajan välillä uuden teoksen pukujen toteutuksessa, on toteuttajan rooli teosesittelyssä kuitenkin vielä varsin passiivinen informaation vastaanottaja. Haastatellut korostivatkin mallipalaveria ensimmäisenä varsinaisena yhteistyötilanteena. Stinesin (2017, 64) mukaan mallipalaverissa onkin kysymys nimenomaan keskustelusta ja ideoiden vaihdosta. Ennen toteuttajien tapaamisia pukusuunnittelija on voinut käydä pukuja läpi puvustonhoitajan tai teosvastaavan kanssa, ja osa toteutuksen tavoitteisiin ja ratkaisuihin liittyvästä informaatiosta voi tulla toteuttajille heidän kauttaan. Aineiston mukaan pukusuunnittelijan ja toteuttajan välinen mallipalaveri tuntuu olevan kuitenkin varsin vakiintunut käytäntö, jota pitävät toimivana sekä suunnittelijat että toteuttajat.

No hän esittelee ensin koko ryhmälle piirustukset, kaikki piirustukset ja sit jaetaan ne, kuka tekee mitäki, kuka tekee minkäki henkilön ja sit käydään yleensä kahestaan vielä, saattaa [puvustonhoitaja] olla siinä vierellä mutta, mutta mun mielestä riittää että kahestaan, mutta [puvustonhoitajan] tietysti täytyy tietää mitä ollaan tekemässä. [T2]

Sitte käydään teosvastaavan kanssa läpi oikeestaan niinku kahestaan ensin se koko niinku näytelmä vielä... ja sit käydään, mä henkilökohtasesti haluan käydä niinku ompelijan kans läpi ne aina, niinku tän tyyppinen et toi hiha on laskettu ton verran tai sit se on niinku näin. [S1]

Vain yksi haastatelluista käytti haastattelutilanteessa termiä mallipalaveri. Kaikki kuitenkin kuvailivat mallipalaveriksi kirjallisuudessa (esim. Pykälä 2006, 9, 11; Hunnisett 1991b, 6; Milam 2017, 187–188) nimitettyä tilannetta, jossa puvun toteuttaja ja pukusuunnittelija yhdessä katsovat pukuluonnosta, keskustelevat materiaalista, muodosta, leikkauksista ja rooliin liittyvistä teknisistä vaatimuksista. Tilannetta kuvailtiin selvästi yhdessä tekemisenä me-muodossa tai passiivin monikossa. Yleisin sekä suunnittelijoiden että toteuttajien tilannetta kuvaava ilmaus oli ”*käydään läpi*”.

Sit me käydään myös toteuttajien kans läpi, et ku se ei oo pelkästään se tyylilaji vaan et mitä vaatteiden pitää kestää, et minkälaiset saumarakenteet siel on et se on must yks tosi tärkeä näyttämövaatteissa et jos sul on niinku mielettömän liikunnallinen rooli, ni et mitkä tuplataan, mitkä saumat ja minkälaiset saumanvarat jätetään, et se on sitä ihan sellast vaan teknistä että. [S1]

No yleensä se on siin vaiheessa ku on ne luonnokset olemassa ja me jaetaan niit töitä... et siin vaiheessa käydään läpi sit niitä, ni ensimmäinen kontakti on varmaan siin vaiheessa ku sitä luonnosta käydään läpi. Se voi olla et toisen kans pitää käydä vähän enemmän ja toisen kans vähän vähemmän et luonnoksest riippuen ja mitä siihen muuta liittyy. [T4]

Toteuttajan työn etenemiselle mallipalaverilla on suuri merkitys. Siinä toteuttajan tulee mahdollisimman pitkälle saada selville, mitä puvulla tavoitellaan. Ratkaisuja pohdittaessa nousee esiin toteuttajan ammattitaito teknisistä mahdollisuuksista. Tavoitteesta keskustellen toteuttaja tuntee myös hakevan rajoja sille, mistä päätöksistä hän voi itse ottaa vastuun ja mihin on tärkeää saada pukusuunnittelijan hyväksyntä. Toteuttajan rooli on tilanteessa aktiivinen, toteuttajan kysymykset ja pukusuunnittelijan vastaukset ovat tilanteen oleellinen kommunikaatiomuoto. Vaikka pukuluonnos on toimiva ja hyvin informatiivinen työkalu puvun tavoitteiden hahmottamiseen, tarvitaan myös keskustelua tarkentamaan sitä, mitä kuvassa ei näy. Myös Stines (2017, 64) näkee suullisen selityksen toteuttajalle oleellisena osana luonnoksen ymmärtämistä.

No mun mielest sillee et jos pukusuunnittelijalla on se piirustus ja sitte mä tiedän sen materiaalin ja se et mä siinä voin kysyä että voinko mä tehdä myös näin ja näin. Sillee niinku sitä liikkuvuutta voi olla... että onko muuta vaihtoehtoa, mitenkä mä nyt osaisin sanoa sen, sillee niin että siitä tulis järkevää siitä tekemisestä ja vaatteesta tulis mahdollisimman toimiva ja kestävä. [T2]

Pukuluonnos ja pukuun valittu materiaali toimivat mallipalaverissa keskustelun lähtökohtana. Mallipalaverissa voidaan keskustella kankaan ja mallin yhteensovittuvuudesta tai haasteista ja jossain tapauksissa myös materiaalin vaihdoista. Vaikka pukusuunnittelijat tuntuvat arvostavan toteuttajien ammattitaitoa kankaan käyttäytymisominaisuuksista, on kankaat usein jo valittu ja tilattu valmistuksen alkaessa. Tukuista tilattavilla kankailla on omat toimitusaikansa, näin materiaalityö on aikataulullisesti tehtävä hyvissä ajoin ennen toteutuksen alkamista, jotta työ etenee tehokkaasti. Kuten myös Howard (2002, 97) kirjoittaa, vaikuttaa materiaali merkittävästi toteutustavan suunnitteluun, ja jos materiaali on jo olemassa, päästään mallipalaverissa pitemmälle toteutustavan päätöksissä.

Ainahan se lähtee siitä et on se kuva ja et on se kangas, vaik välillä kyllä käydään malleja läpi niin et ei ole vielä kangasta. Sillon aina joutuu sitä sanomaan että onko mitään ajatusta siitä kankaasta että onko se laskeutuva ohut joustava vai paksu, mitä ajattelit. Et sillon se on aika suuntaa-antavaa se keskustelu. Mut parasta on se et on kuva ja on kangas, koska se kangas määrittää tosi paljon niitä ratkasuja ja sit siinä vaiheessa pystyy siitä pukusuunnittelijan kanssa keskustelemaan et jos on vaikka valittu sellanen kangas joka toteuttajan näkökulmasta ei vaik toimi siihen malliin, tai heti tulee semmonen olo et ei siit tuu ton näkönen täst kankaasta. Ni sillon sitä voi siin yrittää selittää ja joskus se kangas sitte vaihdetaan et okei jos tää sun mielestä ei toimi tähän ni vaihtaa tän kankaan. [T3]

Nyt mä olen yrittäny puhua ihmisille että siinä vaiheessa ku katotaan niitä malleja ja sitä materiaalia, niin ompelijan tai sen tekijän pitää luottaa omaan itseensä ja omaan kokeemukseensa jos sitä on et ei oo enskertalainen, ni uskaltautua sanomaan siin kohtaa että voiko sitä mallia toteuttaa siitä kyseisestä materiaalista, tai mitä se vaatii... Ni se on sellanen ehkä musta se kaavottaminen on meillä niinku, on niin pro-porukkaa, mutta juuri se että se materiaali saadaan sovitettua siihen malliin, ni se on sellanen yhteistyön, siinä, olen vaan huomannut että sitä joutuu patistaan ihmisiä uskaltautumaan sanoo siitä, ja nykyään kyllä jo uskaltavatkin. [S2]

Osa pukusuunnittelijoista saattaa tarkentaa tavoiteltua lopputulosta piirretyn pukuluonnoksen lisäksi erilaisilla viitekuvilla, esimerkiksi valokuvilla, joissa näkyy joku tavoiteltu muoto, vaikutelma tai yksityiskohta. Myös Stines (2017, 60) kirjoittaa monien suunnittelijoiden selventävän luonnoksiaan muistiinpanoilla tai taustatutkimuksensa tuloksilla. Aineiston mukaan joissain tapauksissa viitekuvat saattavat korvata piirretyn pukuluonnoksen kokonaan. Tällöin muodon tuottaminen kaavakokeiluun, muotoillen tai varastovaatteita nukelle sovittaen nivoutuu jo osaksi mallipalaveria ja yhteisen näkemyksen etsintää tavoitellusta lopputuloksesta.

Joo luonnos ja siihen sitte viitekuvat, ja hirveen tyytyväisiä on ihmiset jos on jotaki valokuvia jostain jossa on, vaikka vaan joku osa siitä, koska sillon se on niinku livenä jonku

päällä ja se on helpompi hahmottaa niinku ku pelkkä viivapiirustus tai väritetty viivapiirustus ku siinä voi valehdella niin paljo niinku suhteita. [S2]

Joskus on ollu niinkin että kun on ollu suunnittelija jolla ei oo ollu oikeesti ollenkaan kuvia, on ollu vaan niinku fiiliskuvia, niin sit on vaan tehty ihan lakanasta ensiks joku malli versio ja näytetty et olisko jotain tällasta... siinä suunnittelija just itse halus sitä tylliä laittaa just sellaseen asentoon ja asetelmaan kun hän ajatteli. Ni sit silloin ottaa valokuvat ennen ku purkaa sen nukelta ja sit sen mukaan niinku lähtee tekeen. [T3]

### 7.1.2 Muodon tuottaminen ja tekninen toteutus

Suoraviivaisimmillaan prosessi voi mallipalaverin jälkeen edetä niin, että toteuttaja kaavoittaa puvun, leikkaa ja kokoaa sen sovituksen, näin seuraava yhteistyövaihe on vasta sovitus. Jos puvun toteutustapa on sekä pukusuunnittelijan että toteuttajan mielestä saatu mallipalaverissa selkeästi ratkaistua, ei tarvetta yhteistyölle ennen sovitusta välttämättä herää. Myös tuttujen tekijöiden kesken tämä voi olla toimivaksi todettu ratkaisu, mutta joskus tilanne on pakon sanelema, kun pukusuunnittelija ei yksinkertaisesti ole ompelimossa saatavilla. Oleellisia kysymyksiä on mahdollista esittää myös erilaisten viestimien välityksellä, mutta usein tällainen tilanne vaatii toteuttajalta itsenäisempiä päätöksiä puvun toteutuksen suhteen.

Sit ku sä toteet siin tehdessä et ei tuu, et ei voi tehdä näin tai et se ajatus mikä on ollu ni ei välttämättä oo ehkä edullisin tai jotenki paras vaihtoehto ni sit jos se pukusuunnittelija ei oo käytettävissä niin helposti, ni sit täytyy paljon enemmän itse niinku tehdä niit ratkasuja. [T3]

Monesti toteuttajalla herää kysymyksiä kaavoitusvaiheessa. Kaikesta ei ole muistettu tai huomattu keskustella, tai joitain asioita on jätetty tietoisesti auki. Tavoiteltua muotoa voidaan tarkentaa eri tavoin. Jos suunnittelija ymmärtää hyvin kaavaa, voidaan muotoa tarkastella kaavana tietokoneen ruudulla tai paperisena. Kaava voidaan myös neulata nukelle havainnollistamaan muotoa keskustelua varten. Joissain tapauksessa tehdään korvaavasta kankaasta proto. Protoja käytetään Pykälänkin (2006, 12–13) kuvaamissa tilanteissa, joissa malli on erittäin vaikea, tai jos toteuttaja ei täysin ymmärrä, mitä suunnittelija haluaa. Proton avulla molemmat näkevät mihin todella pyritään. Useimmiten protoja tarkastellaan suunnittelijan kanssa sovitusnuken päällä. Esiintyjää pyydetään proton sovituksen vain harvoin. Tällöin on yleensä kysymys erittäin haastavista leikkauksista, joista istuvuuden sovituskorjauksia on vaikea tehdä. Aineiston perusteella protoja ei kuitenkaan tehdä usein. Useita samanlaisia pukuja valmistettaessa

proton hyödyt erityisesti nähdään. Mallin tarkentaminen proton avulla vähentää muihin pukuihin tehtäviä sovituskorjauksia myöhemmin. Puvun jotain osia voidaan myös hahmotella kankaasta muotoillen tai varasto vaatteita hyödyntäen.

Yleensä leikataan siis suoraan materiaalista, sit siihen on ruvettu et jos tulee sarjoja et jos tulee monta ni tehään yks protokappale jotta sit asiat menee oikein sit niis useammas jutussa, et protokappaleita tehään tosi harvoin. [T3]

Rakenteen ja toteutustavan suunnittelu on pääsääntöisesti toteuttajan työtä. Suunnittelija välittää toteuttajalle ulkonäköön ja käyttöön liittyvät vaatimukset, ja toteuttaja tekee valmistustekniset päätökset itsenäisesti tai keskustelee niistä suunnittelijan kanssa ehdottaen vaihtoehtoja. Toteuttajat kokevat olevansa tämän osa-alueen asiantuntijoita ja pitävät vain hyvänä sitä, että suunnittelijat aika harvoin puuttuvat ompeluteknisiin asioihin. Toteuttajilla voi kuitenkin herätä puvun ulkonäköön tai toiminnallisuuteen liittyviä tarkentavia kysymyksiä vielä valmistuksen edetessä. Haastatellut suunnittelijat pyrkivät olemaan toteuttajien tavoitettavissa lisäkysymyksiä varten, käyvät ompelimossa seuraamassa työn etenemistä, tulevat pyydetessä tai vastailevat kysymyksiin valokuvien avulla.

... sen jälkeen oikeestaan, ompelija tai vaatturi tai hatuntekijä on yhteydessä värjäri muhun kun hän halua lisätietoja, et sit jos on joku semmonen et ei pysty jatkamaan, ni sitte tulee soitto et tuutko käymään, et mä en käy siel sillee niinku näin. [S1]

Yleensä meillä käy aika mukavasti noi suunnittelijat että me voidaan kysyä aina välillä et jos tulee joku tenkkapå ennen sovitusta ni voi tarkentaa koska eihän sitä usein huomaa kaikkee siinä kysyä, ja ko suunnittelijalleki voi sit taas tulla mieleen jotain uusia juttuja mitä haluaa. [T2].

Valokuvia erilaisten viestimien välityksellä käytetään nykyään paljon kommunikaatioon pukusuunnittelijan ja toteuttajan välillä. Kuvien välityksellä kysymyksiä on helppo havainnollistaa tai pyytää suunnittelijalta kommenttia tai hyväksyntää jollekin asialle ennen sen eteenpäin työstämistä. Pukusuunnittelija voi näin helposti vastaila toteuttajien kysymyksiin ilman, että hän tulisi fyysisesti käymään ompelimossa.

Jos siin tulee jotain teknisiä ongelmia tai että mä oon unohtanu kysyä tai tarkennan jonkun ja sitte on joitain suunnittelijoita jotka tykkää et niille laittaa välikuvan, mä aika monta kertaa laitan ku toi on toi kuvien lähettäminen nykysin niin helppoo, ni ne voi siel vähän fiilistellä, tai jostain jos mä oon tehny jonku koristeen joka halutaan jo siin sovituksessa, niinku nyt tein niit [teoksessa] niin, koska mä olin ymmärtäny ihan eri tavalla niinku [suunnittelija] ni se oli hyvä et mä laitoin sen kuvan koska sitten ne pysty tekemään ihan käytännössä uusiks ja suunnittelijaki osaa varautua siihen, et ei olla ymmärretty samalla tavalla. [T1]

... mut siin välillä vaik niil on niit kysymyksiin ni, no nykyään kyl ihmiset on ihan hauskoja et ihan mitä vaan ni ne lähettää mulle Whatsupilla ne ottaa kuvia et onks tää hyvä ja onks toi kauluksen kohta ja näin ja sit mä vastailen niihin, et se on ihan hauskaa, mut ennenhän näit ei ollu silleen. [S3]

Mahdollisesti viestittelyn helppous madaltaa kynnystä esittää kysymyksiä pienemmistäkin asioista. Aineistosta ei kuitenkaan ilmene, että suunnittelijat kokisivat nämä kysymykset kuormittavina. Viesteihin voi vastata silloin, kun siihen on aikaa, ja osa suunnittelijoista tuntuu pitävän mukavana sitä, että he näkevät miten työ etenee silloinkin, kun ei muuten ole tarve tai mahdollisuutta tulla käymään ompelimossa.

### 7.1.3 Sovitustilanteet

Sovitus on merkittävä työvaihe näyttämöpuvun valmistuksessa. Pukuluonnos on valmistuksen lähtökohta, mutta vasta sovituksessa esiintyjän päällä tarkentuvat mittasuhteet, yksityiskohdat ja tarvittavaan toiminnallisuuteen liittyvät ominaisuudet. Pisano (2017, 168) näkeekin todellisen luovan suunnittelutyön alkavan vasta sovitushuoneessa. Myös Sottin (2009, 22) ja Oksanen-Lyytikäisen (2015, 7) mukaan suunnitteluprosessi jatkuu läpi koko valmistusvaiheen. Sovituksessa suunnittelija, toteuttaja ja esiintyjä näkevät puvun usein ensimmäistä kertaa kankaasta valmistettuna konkreettisina vaatekappaleina esiintyjän päällä. Tällöin päästään tarkistamaan puvun istuvuus, joka Pisanon (2017, 162) mukaan vaikuttaa suoraan esiintyjän liikkumiseen, mahdollisiin liikeratoihin ja hengitykseen. Tilanteen merkittävyys toteutukselle tekee sovituksesta myös jossain määrin jännittävän tilanteen osallistujille.

... kyl se mulleki on, ja aina kaikille, ja varsinki just jos on uus suunnittelija tai uus näyttelijä, ja ehkä jos on vähän vaikee joku juttu ni on se aina pikkunen semmonen että, sit on jes, nyt se on ohi. Semmosen huomaa et pikku kihelmöinti siit tulee. Kyl se vähän jännittävää on. [T2]

Sovitustilanne on, se on mun mielest aika herkkä ja sensiibeli hetki että se taiteilija on tullu yleensä harjoituksista ja se on jotenki jo ihan tiloissa tai sit niil on ollu kauhee kiire ja tähän väliin se just ehtii siihen, ni siin pitää niinku saada paras mahdollinen keskittymishetki siihen asiaan koska, sä alat jotain isoo pukuu, niinku suunniteltu ensiks, mul on menny siihen pitkä aika et mä oon saanu sen suunnitelman ja leikattu, valmisteltu, värjätty, kaikkee... [S3]

Sovitustilanteessa ovat läsnä pääsääntöisesti aina pukusuunnittelija, puvun toteuttaja sekä esiintyjä, jolle pukua sovitetaan. Howard (2002, 95) näkeekin sovi-

tuksen tilanteena, jossa roolipuku luodaan pukusuunnittelijan, esiintyjän ja valmistajien yhteistyönä. Eri puvustoissa on omia käytäntöjään siitä, keitä sovitukseen osallistuu näiden kolmen lisäksi. Pukusuunnittelijan assistentti, puvuston esimies tai teosvastaava voi olla mukana sovituksessa, samoin joku muu ompelimon työntekijä auttamassa sovituserämuutosten kirjaamisessa. Haastatteluissa tuli ilmi, että silloinkin, kun toteutuspuolen päävastuu sovitustilanteesta on teosvastaavalla, pyritään siihen, että puvun toteuttaja on sovituksessa mukana. Tätä pitivät tärkeänä sekä toteuttajat että suunnittelijat. Näin valmistusta jatkava ompelija saa varmasti kaiken tarvittavan informaation puvun jatkamista varten.

Must ehdottoman tärkeä on se että tekijät on sovituksessa, et joku muu ei sovita ja sit se vaate annetaan et kuvan kanssa sille tekijälle, koska silloin siit jää aina joku oleellinen niinku pois. [S1]

Aika harvoin on kyl niit et teosvastaava sovittais ilman ompelijoita, et onhan se kiva, et aina on kyl päästy ainaki kattoon, koska onhan se ihan eri jos sä näät sen päällä sen vaatteen, mut meillähän saattaa olla välillä niin et ne tulee semmoseen aikaan vaik iltasin, et miten ne pääsee tuleen sit harjoitusten välissä jossakin, et ei silleen välttämättä nähä mutta. [T4]

Aineiston mukaan suunnittelijan, toteuttajan ja esiintyjän peruskokoonpanosta sovituksessa poiketaan vain hyvin harvoin ja sille on aina joku peruste. Sovitus tarkoittaa puvun sovittamista nimenomaan kantajansa päälle ja sovitusta sanana sisältää näin aina esiintyjän läsnäolon. Suunnittelija ja toteuttaja voivat kyllä tarkastella pukua sovituksen tapaan sovituskokouksella, mutta tällöin esiintyjän puuttuminen tilanteesta ilmaistaan aina puheessa käyttämällä sovituksen sijaan jotain muuta ilmaisua, kuten ”*katotaan nukella*”. Joissain tapauksissa kuitenkin suunnittelija tai toteuttaja voi olla tilanteesta poissa. Suunnittelija voi joskus sovittaa ilman toteuttajaa, jos sovitusaikaa on mahdotonta sopia ajalle, jolloin toteuttajia on töissä.

No se riippuu, et jos on joku nykypäiväjuttu ni voi olla että, vaik se on täysin kielletty ni voi olla et pukusuunnittelija on yksin, mut näin käy, välillä oon yksin ku ne on siihen aikaan, et ketään muuta ei oo töissä, jollon mun vastuulla on tietysti myös et ne tulee kirjoitettua ja kuvattua ja vietyä työtehtäviksi oikein. [S2]

Joskus harvoin sovitetaan pukua ilman pukusuunnittelijaa. Istuvuuteen liittyviä tarkistussovituksia suurten sovituserämuutosten jälkeen voidaan tehdä ilman suunnittelijan läsnäoloa. Useammalle esiintyjälle tulevia samanlaisia roolipukuja voidaan sovittaa muutaman puvun jälkeen ilman suunnittelijaa, kun toteuttajat jo tie-

tävät edellisten sovitusten perusteella, mitä pukusuunnittelija visuaalisesti tavoittelee. Sovituksia ei tehdä suunnittelijan tietämättä, vaan tilanteissa, joissa toteuttajat eivät kaipaakaan suunnittelijaa paikalle, on päätös läsnäolosta suunnittelijalla. Jossain tilanteissa pukusuunnittelijan hyväksyntä voidaan saada valokuvien avulla, jos suunnittelijan on mahdotonta päästä paikalle.

Onhan se sit jos tehään jotain sarjoja, ni se on sitte aina helpompi se seuraava ja seuraava sovitus, ja sit jos niit tehään hirveen paljon samanlaisia ni ei se suunnittelija siel sit välttämättä enää oo, et jos me tehään ihan niinku just samanlaisii, mut sit saattaa olla sit taas joku suunnittelija mikä haluaa olla kaikissa. Ja välillähän saattaa olla niin et ne on muuten samanlaisia mut pääntie on pyöree ja toisella on V, ni sit saattaa olla et suunnittelija haluaa olla siellä päättämässä et onks tää nyt puolipitkät hihat tai kuinka leveet tai kolme neljäsosaa ja miten, et se riippuu suunnittelijast kauheesti. [T4]

Aineiston perusteella vaikuttaa kuitenkin selvältä, että ensisijaisesti pyritään aina tilanteeseen, jossa sekä suunnittelija että toteuttaja ovat läsnä. Molemmat tuntuivat arvostavan toistensa ammattitaitoa tilanteessa. Etenkin toteuttajat kaipaavat suunnittelijaa ottamaan vastuun visuaalisista ratkaisuksista, vaikka suunnittelijan poissaolo voidaan joskus kokea myös luottamuksen osoituksena.

Siinäki oli kiva pukusuunnittelija et siin ei mitään, ja suunnittelija joka luottaa siihen et mä hoidin sovituksiaki sillai et hän ei ollu paikalla. [T1]

No esimerkiksi tällä viikolla mä tein ensimmäisen kerran varmaan sovituksen ilman suunnittelijaa. Ylensä kyllä suunnittelija on 99 prosenttisesti paikalla. Ja huomasin kyllä että hyvä tuli ja hyvin meni ja nehän oli ihan ja ei ollu paljon muutoksia, mut silti oli, kaipasin kyllä sitä suunnittelijaa ja suunnittelijan tukea, koska se on kuitenkin hänen näkemysensä, ei minun näkemys. [T3]

Pukusuunnittelijan vastuulla on roolihahmon koko visuaalinen ilme, sisältäen myös asusteet, kampauksen ja maskin. Usein näitä tarkastellaan samassa sovitustilanteessa kuin pukua. Näin sovitustilanteeseen osallistuvien eri osa-alueiden ammattilaisten määrä kasvaa. Tämä aiheuttaa haasteita sekä tilanpuutteen, että tilanteen levottomuuden kautta. Joissain puvustoissa haaste on ratkaistu sopimuksella, että puku sovitetaan ensin, ja vasta sitten lisätään muita elementtejä ja niiden tekijöitä sovitushuoneeseen. Toisissa liikenteen sovitushuoneeseen sisään ja ulos katsotaan ennemmin lisäävän tilanteen levottomuutta.

Siel on aika paljon välil porukkaa, mut se vähän riippuu kans et mitä siin, et jos meil on sovitus 10-15 minuuttii ni sit monesti ne kyl seisooki siellä ku siel vaihdetaan ne vaatteet, tai sit vaihdetaan vaatteet ni vaihdetaanki peruukki että muutenhan se on semmosta et ne on siel niinku jäähyllä. Et en mä tiedä onks sekään välttämättä hyvä siin sovitustilanteessa et ovi käy koko ajan. [T4]



Mut sitä on paljo rauhotettu nykyään sitä tilannetta, et se oli joskus aikasemmin aika kaotinen et ku siin saatto olla siin pienes sovitushuoneessa se näyttelijä, pukusuunnittelija, pukusuunnittelijan assistentti, sovittaja, kirjaaja, kampaaja, maskeeraaja, hatuntekijä, peruukkien tekijä, siis parhaimmillaan lähes kymmenen ihmistä siinä huoneessa, Nyt on tehty niin, et ensin sovitetaan se vaate ja sit tulee niitä muita, kuka mitäkin sitte haluaa nähdä siinä oman työnsä kannalta. [T3]

Yhteen pukuun käytettävien sovitusten määrä ja niiden ajallinen kesto riippuvat puvun ominaisuuksista, mutta paljon myös puvustojen vakiintuneista käytännöistä. Yhdessä puvustossa pyritään ensisijaisesti yhteen sovitukseen ja käytetään siihen tarvittaessa enemmän aikaa. Toisessa taas sovitusaika on hyvin rajallinen ja sovituksia tehdään useampia. Vakituiset työntekijät ovat yleensä tottuneet tähän tiettyyn työskentelytapaan. Puvut ovat kuitenkin aina yksilöllisiä ja sovitusten määrä päätetään tarpeen mukaan.

Haastattelujen mukaan yhden puvun sovitukseen käytetään yleensä 10–30 minuuttia aikaa. Monesti esiintyjälle sovitetaan kuitenkin samalla kertaa useampia pukuja, mikä venyttää sovituksen kokonaistyöaikaa. Intensiivisiin ja nopeisiin sovitustilanteisiin oli pääsääntöisesti sopeuduttu, mutta jossain määrin sovitusaajan tai niiden määrän rajallisuus koettiin stressaavana. Sovitustyöskentely vaatii keskittymistä ja hyvin pitkään kestävät sovitukset koettiin itse ja ymmärrettiin myös esiintyjille väsyttävänä. Myös Pisano (2017, 168) painottaa sovituksessa tehokasta, suunnitelmallista ja määrätietoista työskentelyä tuottamaan luottamusta myös esiintyjään.

Kyl mä ajattelen jotenki aina et ne on jo pitkät päivät tehny jo harjoituksissa, et mä yritän aina et niin vähän ku täytyy ni seisottaa niit ihmisii siinä sovitustilanteessa ja sit myöski mulle tulee semmonen olo et mä en pysty keskittyy jo se ihminen on siin sisällä et se haluu jo, mun on pakko päästä ruokikselle ja pissalle ja jonneki että mä haluan myös tehdä ne rauhas sit nukun päällä koska siin sovituksessahan sä voit jo piirtää ne kaikki ittelles et hahmotella mihin sä jotain tahdot. [S3]

Kokeneilla ammattilaisilla on sovituksen etenemiseen varsin vakiintunut toimintatapa edetä sisemmistä kerroksista ulospäin ja muodosta ja istuvuudesta yksityiskohtiin. Jokainen puku on kuitenkin yksilöllinen ja tarkoituksenmukainen etenemisjärjestys vaihtelee sen mukaan. Jos suunnittelija ja toteuttaja ovat yhdessä tarkastelleet pukua nukella jo ennen sovitusta, ei sovituksessa ole odotettavissa suuria yllätyksiä.

Kyl me yritetään tehdä se siis niin että alkaa siis niinku sisemmästä, kaikki alusvaatteet sinne ensin, elikkä rintsikat, mahdolliset mitä siellä on korsetit blaa, blaa, blaa, ja sitte se on niin että vyötärönauhat paikoilleen ja rinnanympäryydet kondikseen ja mitat niinku se

perustorson mitat siihen kohilleen ja sit ruvetaan tekemään hihoja ja yksityiskohtia ja näin... joo on sellanen niinku rutiini, mut sitte joskus pitää sanoa, et elä tee tota vielä, et katotaan tää taikka että laitetaan ensin toi hattu ja katotaan sitte vasta se pituus, et miten voi tehdä myöskin niinku poikkeuksia, mut kyl meil on aikamoinen rutiini siinä että, pitää saada eka se vaate kunnolla päälle että enneku voi ruveta, et se se on se ensimmäinen asia, koska muuten menee kyllä ihan päin seinä. [S2]

Sovituksessa arvioidaan vielä tarve lisäsovitukselle, ja suunnittelija ja toteuttaja voivat sopia, mitä asioita on mahdollisesti tarkoituksenmukaisempaa katsoa nukan päällä tai pohtia rauhassa sovituksen jälkeen. Ongelmat ratkotaan muutoksilla ja korjauksilla, kokonaan uuden puvun tekeminen on aineiston mukaan harvinaista.

Niin, useesti sit jäädään viel suunnittelijan kanssa siihen et jos se ei oo ollu kauheen selkee juttu niin keskustelemaan niist muutoksista vielä siihen ku sovitettava on lähteny pois tai sit jos siel on koko päivä sovituksia jossain ni sit voi pyytää vielä et voitasko palata tähän asiaan. [T1]

Sovitustilanteen konkreettisten toimenpiteiden työnjako vaihtelee jossain määrin. Toteuttajalla on vastuu puvun istuvuudesta ja ammattitaito sovitustekniikasta, ja näin sovituksen työjärjestys etenee usein hänen mukaansa. Lyhyet sovitusajat vaativat tiettyä tehokkuutta työskentelyltä. Suunnittelijat tuntuvat sopeutuneen puvustojen tai tekijöiden rutinoituneeseen työtapaan ja monet ovat omaksuneet sovituksessa roolin, jossa he tarkastelevat etäämmältä kokonaisuutta, kommentoivat työskentelyä ja vastaavat toteuttajan kysymyksiin työvaiheiden edetessä. Suunnittelija voi myös ajatella tilanteen esiintyjälle helpommaksi, jos käsiä puvulla on toimimassa vähemmän. Pisanon (2017, 168) ja Milamin (2017, 190) mukaan pukusuunnittelijalle jää näin myös aikaa keskustella esiintyjän kanssa roolihaamosta ja rekisteröidä esiintyjän tarpeita puvun suhteen. Joissain puvustoissa ajankäyttöä on tehostettu niin, että ompelija ja esimerkiksi teosvastaava neulaaavat pukuun sovituseroituksia yhtä aikaa, tai ompelija neulaa istuvuuteen liittyviä muutoksia ja teosvastaava neuvottelee pukusuunnittelijan kanssa puvun mallista.

Nykyään mä tykkään tosi paljon sillee että mä ihan mielelläni siis olen siel sivussa ja annan niiden ihmisten jotka vastaa siit jutusta ja jos siin on joku valmistaja tai teosvastaava tai mikä se nyt on missäki teatteris ni niiden sovittaa ja sit mä vaan, ne yleensä pyytää sit multa et piirrä pääntie tai sano noi linjat tai nää tai mihin tulee ne ja ne jutut ni ne teen koska mun mielest oli kuitenkin itte sillon kiva tehdä sitä työtä niinku sovittaa et se suunnittelija ei tuu siihen laittaa sillee millimetripelillä jotain neularivistöä jotka mä tiedän et ne on ihan turhia siinä ja ne vaan haittaa kaikkee ja sit myöski se et se on aika usein rajattu se aika et kuinka kauan me voidaan pitää sitä ihmistä siinä, ni yleensä ne jotka siinä työskentelee siinä talossa ni ne tietää mikä sen pitää olla sen vauhdin ja sen niinku moodin ni, ettei ala niinku sotkee sitä systeemiä. [S3]

Yleensä mul on tietty järjestys, mä alotan selästä sen sovittamisen ja etenen siitä sitte etupuolelle ja jos sitte tulee ni mä yleensä sanon sitte että pikkuhetki että mä laitan nämä merkit täältä ensin ja yleensä ne ymmärtää sitte että ei voi olla joka paikassa yhtä aikaa. Et meil on aika semmosia et ne antaa tehdä ite siinä sovituksessa, mut sitten just vaan katotaan siinä että mihinkä kohtaan hiha istutetaan ja muuta, kyllä. [T2]

Joskus suunnittelija osallistuu sovitukseen myös omin käsin. Hänellä voi olla tarve saada konkreettinen tuntuma pukuun, tai itse asettelemalla tai neulaamalla voi olla helpompi ilmaista toteuttajalle, mitä hän haluaa.

Kyllä mä oon aika paljon... mä yritän ikäänkun nopeuttaa sitä prosessia, varmaan sotken siellä hirveesti, mut on se sillä tavalla helpompaa, että ainaki niinku asettelee itse, kun että sanoo että nosta sieltä tai tätä, mutta toisaalta siinäki on tietenki rajansa, ja sitä aina kannattas katsoa vähän kauempaa koska sit näkee että minkälaiset ne suhteet on, mut myöskin olen huomannut et se joka sovittaa on ikäänku kiinni, hyvin paljon kiinni niissä yksityiskohdissa, et sitte pitää aina välillä sanoa et hei nyt lopetetaan, katotaan tuolta kauempaa, et molemmat ikäänku rauhoittuu ja kattoo kauempaa, sitte sen taas niiku näkee. [S2]

... mut muuten mä haluun laittaa sormeni sinne peliin, mut se on sellast et se pitää kattoo tilannekohtaisesti. Kiinni nimenomaan sovittavasta ei toteuttajasta. [S1]

Kokeneet toteuttajat tuntuvat hyvin sisäistäneen pukusuunnittelijan vastuun kokonaisuudesta ja pyrkivät joustamaan työjärjestyksessä ja työskentelytavassa mahdollisuuksien mukaan. Toteuttajat sopeutuvat tilanteessa pukusuunnittelijan työtapaan, mutta osaavat huolehtia omalla vastuullaan olevista asioista. Varsinkin tutun suunnittelijan kanssa on helppo kommunikoida tarkoituksenmukaisesta työjärjestyksestä. Toteuttaja huolehtii, että neulaukset ja merkinnät mahdollistavat puvun työstämisen sovituksen jälkeen ja passiivisemmalta suunnittelijalta varmistetaan kysymyksin tarpeellinen informaatio.

No tavallaan siis suunnittelijalta kysytään mut minä siellä käytännössä, jotkut suunnittelijat pukee ja eikä se haittaa ja saattaa piirrellä liidulla mikä on ihan fine, mut saksilla ne ei koske mun tekemään vaatteeseen, se on aika ehdoton... että sovitukselta riippuen, pukusuunnittelijat on erilaisia, senkun neulailevat siellä näin että ei mua haittaa semmonen... En mä yleensä stressaannu siitä, et sit mä voin sanoa et hei et nyt palataan takasin, et jos ruvetaan kauheesti hyppimään niinku asiast toiseen et en oo niinku ymmärtänyt et mitä nyt niinku haluttiin. [T1]

... se on välillä hermostuttavaa, jos sä oot tekemässä jotain kohtaa ja toinen nykii toisesta suunnasta, et haluis niinku paljon iteki sovittaa ja kylhän mä myös annanki tehdä sitä et teen siin samalla, mut sit mä kyl koen sen niin et se on mun vastuulla et se on sit niinku sopivaksi sovitettu vaikka se toinen tekiski siin jotain, ja joskus se myös kyllä auttaa et jos on paljon sovittavaa ni samalla ku sä värkkäät sitä hihaa siinä ni hän miettii sitä pääntien muotoa ja vähän jo neulaa sitä siihen ja kattoo peilistä ni en mä tiedä mitä se haittaa et niinku ku tehään niinku yhteistyössä. [T3]

Roolipuku löytää lopullisen muotonsa sovituksessa ja siinä tehdään paljon päätöksiä, jotka ovat tärkeitä työn etenemiselle. Haastateltavat kokivatkin, että tilanteessa on tärkeää puhua selvästi ja suoraan.

Et kyllä puutun ja puhun suoraan koska se on, koska mulla on myös se suhde siihen näyttelijään ja kysymys on karaktääristä eikä niistä vaatteista, et myös että se näyttelijä mukaan siihen et miltä se nyt tuntuu ja luuleksa et sä pystyt lähteen tälläseen et jos nää helmat on todella noin valtavat et sun täytyy käyttää näitä tää vaatii jo sitä että, et ymmärrätkö sen vai haluatko että, luuletko että täytyy. Et kyl siin aika monta asiaa siin sovitukses täytyy tulla selväks monelle ihmiselle. [S4]

Sovitustilanne poikkeaa muista suunnittelijan ja toteuttajan yhteistyötilanteista siinä, että sovituksessa on aina kolmantena osapuolena esiintyjä. Näin kommunikatio tapahtuu ainakin kolmen henkilön välillä. Esiintyjä luo lopulta roolihenkilönsä ja käyttää pukua, ja hänen näkemyksensä roolihenkilön ulkomuodosta on oleellista ottaa huomioon. Pantouvaki (2014, 114) näkeekin sovitukset jatkona näyttelijän tekstin työstämiselle ja tutustumistilanteena pukusuunnittelijan ajatuksen roolihaamon ulkomuodosta.

Sovitus on intensiivinen ja myös herkkä tilanne, jossa tekijät tavallaan tuovat oman työnsä toisten arvioitavaksi. Toteuttaja tuo sovitukseseen oman tulkintansa pukusuunnittelijan luonnoksesta ja roolipuku tulee esiintyjän tutustuttavaksi ensimmäistä kertaa konkreettisenä vaatekappaleena. Howard (2002, 95–96) korostaa sovituksia intiimeimpinä hetkinä esiintyjän ja pukusuunnittelijan välillä, joissa luottamus on ensiarvoisen tärkeää. Kuten myös Osmond (04. 05. 2017) tulkitsee, on pukusuunnittelija sovituksessa roolissa, jossa hän samanaikaisesti neuvottelee toteuttajan kanssa puvun istuvuudesta, toiminnallisuudesta ja ulkonäöstä sekä esiintyjän kanssa roolihaamon visuaalisesta ilmeestä ja puvun käytöstä. Sovitus vaatiikin osallistujilta hyvää tilannetajuja siitä, mitkä keskustelut kuuluvat sovitusluonteeseen, ja mitkä sen ulkopuolelle. Sovitusaika on rajallinen, ja toteuttaja tarvitsee tilanteesta tarpeelliset tiedot ja neulaukset, jotta hän pääsee työssään eteenpäin. Myös esiintyjän pitäisi voida lähteä sovitukselta luottavaisena siitä, että puku tuntuu hyvältä ja tukee kehitettyä roolihaamoja. Joskus esiintyjä voi olla epävarma omasta roolistaan ja monesti tämä epävarmuus heijastuu tyytymättömyytenä pukuun. Keskustelu esiintyjän kanssa on pukusuunnittelijan vastuulla, mutta ristiriitatilanteissa toteuttaja voi joutua haastavaan välikäteen.

Joillaki näyttelijöillä on kans myös vahvoja omia mielipiteitä. Ja sit sun pitää kuunnella et kenen mukaan tehdään, et tehdäänko näyttelijän mukaan vai suunnittelijan mukaan vai

vai minkä mukaan... no kyllähän se pukusuunnittelija siinä on se päävastuullinen mutta tottakai sitä näyttelijää käyttäjänä kuunnellaan, et jos hänellä on kokemus, et jostain asiasta ni, et okei avarretaan, otetaan pois, tehdään näin, et yritetään päästä semmoseen kompromissiin et mikä miellyttäis kaikkia. [T3]

Sovitusmuutokset ja muut sovituksessa sovitut asiat kirjataan aina ylös. Pukuja on yleensä tekeillä useita, eikä työn etenemiselle tärkeässä asiassa luoteta vain muistiin. Vaikka pääsääntöisesti puvustoissa pyritään siihen, että sama toteuttaja vastaa yhdestä puvusta alusta loppuun, ei tämä ole aina mahdollista. Valmistusprosessissa täytyy siis myös varautua siihen, että sovituksen jälkeen puvun työstämistä jatkaa joku muu toteuttaja. Muutostarpeiden täytyy näin olla selkeästi ja ymmärrettävästi välitettävissä myös henkilölle, joka ei ole ollut näkemässä pukua sovituksessa. Se, kuka muutokset kirjaa, miten ja milloin, riippuu talon työnjaosta ja käytännöistä. Tekijä itse voi tehdä muistiinpanot muutoksista jo sovitustilanteessa tai sen jälkeen, tai kirjaamisesta ja muutosten dokumentoinnista valokuvoin voi vastata teosvastaava. Joissain puvustoissa toinen toteuttaja toimii sovituksessa apuna kirjaamisessa, jotta sovittaja saa keskittyä itse sovittamiseen.

#### 7.1.4 Puvun viimeistely

Jos puvun valmistaminen vaatii useampia sovituksia, jatkuu puvun työstäminen seuraavaan sovitukseen. Ammattimaisissa puvustoissa työskennellessään pukusuunnittelija ei itse yleensä osallistu varsinaisiin toteutuksen työtehtäviin, kuten kaavoittamiseen, leikkaamiseen tai ompeluun. Puvun koristelu on kuitenkin asia, jota pukusuunnittelija ja toteuttaja usein työstävät eri tavoin yhdessä tai erikseen. Koristeiden sommittelu voi olla aikaa vievä työvaihe, johon ei yleensä haluta käyttää sovitusaikaa. Koristeita voidaan sovituksessa esitellä esiintyjälle, mutta tarkempi sommittelu tehdään usein sovituksen jälkeen. Monesti suunnittelija sommittelee koristeita mallinuden päällä ja tämän mukaan toteuttaja sitten kiinnittää ne pukuun. Koristeet ovat voimakkaasti puvun ulkonäköön vaikuttava asia, jota toteuttajan on vaikea tehdä yksin pukuluonnoksen mukaan.

Ku näyttelijät haluaa kuitenkin sanoa niin paljon just monesti noist koristeista tai riippuu vähän näyttelijästä ja tietysti koristeiden määrästäkin mutta kyllä voidaan kattoo siinäki jo että näyttelijälle tulee vähän se fiilis että mitä siihen on tulemassa, mutta sitte esimerkiksi [suunnittelija] niin kaikki koristeet katottiin vain nuden päällä ja pöydällä niitä mitä mä tein, ni kaikki kukat katottiin pöydällä ja nauhat et ei niitä katottu sovituksessa, se ois vieny turhaa aikaa ja suunnittelija ei ollu niin usein paikalla ni siit tehtiin vaan runko ja koristeltiin jälkeenpäin. [T2]

... sit mä tuun taas sit ja laitan ne siihen paikalleen ja mä laitan sille kuvan ja mä sanon et nyt se on valmiin sua varten ja sit se taas kiinnittää ne. Mut se on ihan selkeesti sillee että yleensä ne tyypit joiden kanssa mä teen ni ne haluaa että mä laitan ne, et niit kiinnostaa, et ne saa sit taas nopeest sen duunin valmiiks ja hyvin tehtyy, ja niil jotenki tulis sellanen otsahiki jos niitten pitäis ruveta niit sommitteleen. [S3]

Koristelun lisäksi erilaiset pintakäsittelyt ja patinointi ovat vahvasti puvun visuaaliseen ilmeeseen vaikuttavia tekijöitä, ja aineiston mukaan pukusuunnittelija osallistuu niihin usein aktiivisemmin itse. Tämän ovat todennet myös Weckman (2015, 75, 86, 98, 105), Juntunen (2010, 214, 217–218) ja Heikkilä-Rastas (2009, 171–172) tutkiessaan pukusuunnittelijoiden työtä. Joillekin suunnittelijoille tekeminen ja sommitteleminen on oleellinen osa suunnittelutyötä, jolloin sitä on vaikea delegoida toteuttajille.

No kyllä usein mä haluun tehdä patinoinnin itse, mut sit jos niit on useita, ni sitte patinoitsija voi tehdä ne seuraavat sitte samalla tyylillä, mut mä myös niinku ite pidän siitä, ku se vast sitte hahmottuu siinä tekemisessä, sit mä hirveen mielellään myös jos mä en oo ihan varma siitä et minkä värisen kankaan mä haluun ni mä hirveen mielellään värjäisin itse ja sitten just kun sä puhut koristelusta ni ehdottomasti ni, mun on tosi vaikee sanoo et laita näin, et must ne syntyy siinä... et jos tulee vaikka hame tai haalari missä on kymmentä eri kangasta ni miten ne ryhmittyy et kyl mun pitää ne niinku itse tehdä ku se on sitä suunnittelua. [S1]

Osa muutostarpeista ilmenee vielä pukuharjoitusvaiheessa, kun puku on jo esiintyjän käytössä lavalla. Puvun toiminnallisuudessa voidaan huomata ongelmia, tai pukusuunnittelija haluaa tehdä vielä muutoksia visuaaliseen ilmeeseen nähtyään puvut kokonaisuutena lavasteissa ja valoissa. Pykälän (2006, 14) ja Hunnisettin (1991b, 7–8) mukaan monet pukusuunnittelijat haluavat toteuttajat mukaan pukuharjoituksiin, jotta näillä on mahdollisuus itse keksiä ratkaisuja mahdollisiin muutostarpeisiin. Haastateltujen kertomusten valossa tämä ei pääsääntöisesti toteudu, vaan pukuharjoituksista tulevat muutostarpeet välittyvät toteuttajille yleensä pukusuunnittelijan tai hänen assistenttinsa, puvustonhoitajan, teosvas- taavan tai pukuhuollon kautta. Toteuttajien työaikaa ei nykyresursseilla ole mahdollista puvustoissa käyttää tähän tarkoitukseen, mutta usein he pääsevät katso- maan jonkun harjoituksen tai henkilökuntalipuilla esityksen. Pukuharjoitusvai- heessa toteuttajilla on yleensä jo seuraavan teoksen puvut työn alla ja ajatukset niiden ratkaisujen pohdinnassa.

Siitä on ollu puhettaki et olis hyvä ehkä useamminki käydä kattomassa sitä et milt se näyttää siellä lavalla. Et meil on aikasemmin ollu ehkä et yhen kerran käydään katto- massa joku läpimeno et siinä, aika kuitenkin loppuvaiheessa et vähän niinku et milt se näyttää ja tarvisko jotain patinointii tai koristeita lisää tai et näyttääks ne olevan niinku

balanssissa siellä, mut siit just on ollu puhetta siitä laadun tarkkailusta, että kenen tehtävä se on tarkkailla sitä laatua, ja sitä visuaalisuutta. Ja sithän myös aika paljon korjauksista on sitte näit käytännön korjauksia et vaihdoissa huomataan että joku ratkasu on liian hidas hankala, näin, ni sitte vaihdetaan esm näitä nappeja neppareihin, neppareita tarraan, niinku tällasia käytännöllisiä, toiminnallisia asioita. Ja sitte pukusuunnittelijalta saattaa tulla sinne sitte niitä visuaalisia korjauksia, lisää kiimallusta, nyt pannaan paljettia tänne ja nauhaa ja ei näytä miltään, tällai. [T3]

## **7.2 Yhteistyön erilaisuuteen ja hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä**

Monet tekijät vaikuttavat yhteistyön erilaisuuteen. Sen lisäksi, että suunnittelijoilla ja toteuttajilla on erilainen tulokulma valmistusprosessiin tehtävänkuvansa kautta, on yhdessä toimivilla ihmisillä myös erilaiset taustat, osaaminen, toimintatapa ja mielenkiinnon kohteet. Myös Lehouxin ym. (2011, 314–315) mukaan erilaiset ajattelu- ja toimintakehykset vaikuttavat siihen, mitä osallistujat tuovat mukanaan prosessiin, ja siihen, miten heidän asiantuntemuksensa, motivaationsa ja vastuunsa voivat yhdistyä yhden tuotteen kehitysprosessiksi. Lisäksi työhön vaikuttavat monet yhteistyökumppaneista riippumattomat ulkopuoliset tekijät: itse produktio ja siihen liittyvät muut ammattilaiset sekä resurssit, jotka antavat yhteistyölle raamit.

Monet näistä yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavista tekijöistä voivat parhaimmillaan edistää rakentavaa ja hedelmällistä yhteistyötä tai toisissa tapauksissa aiheuttaa yhteistyölle haasteita. Kuten Millar (2013, 25) toteaa, voi toimivakin yhteistyö sisältää myös konflikteja ja särmiä. Vaikka osa yhteistyöhön vaikuttavista tekijöistä on yhteistyökumppaneista riippumattomia, voivat sekä suunnittelijat että toteuttajat vaikuttaa yhteistyön laatuun omalla asenteellaan sekä toisen työn arvostamisella.

### **7.2.1 Yhteistyökumppanien työtapa**

Pukusuunnittelijan työtapa tuntuu aineiston valossa vaikuttavan suunnittelijan ja toteuttajan yhteistyön luonteeseen ehkä eniten, ainakin toteuttajien näkökulmasta. Pukujen valmistajat ymmärtävät pukusuunnittelijan vastuun kokonaisuudesta ja oman roolinsa suunnittelijan visioiden toteuttajana. Näin toteuttajat ainakin omasta mielestään pyrkivät sopeutumaan suunnittelijan työtapaan. Pukusuunnittelijan persoonallisuus vaikuttaa myös hänen työtapaansa, ja Pisano

(2017, 162) katsookin pukusuunnittelijan persoonallisuuden määrittävän usein lähestyttävyyden sävyn yhteistyökumppaneita kohtaan. Kaikki aineiston toteuttajat mainitsivat pukusuunnittelijan työtavan yhteistyön erilaisuuteen merkittävästi vaikuttavana tekijänä. Haastateltujen toteuttajien kertoessa työskentelyn erilaisuudesta eri pukusuunnittelijoiden kanssa, lähestyttävyyden lisäksi he mainitsivat haastatteluissa usein suunnitelmien tarkkuuden. Tällä toteuttajat tarkoittivat pukuluonnoksen yksityiskohtaisuuden lisäksi sitä, miten tarkka visio suunnittelijalla on valmiista puvusta myös leikkausten ja rakenteiden suhteen, ja kuinka paljon he jättävät ratkaisuja toteuttajan ehdotettavaksi. Lisäksi toteuttajat toivat esiin pukusuunnittelijoiden erilaiset lähestymistavat prosessiin aktiivisena osallistujana tai passiivisempana tarkkailijana ja ratkaisujen hyväksyjänä.

Kyl se pääsääntöisesti on niinku siit pukusuunnittelijan työtavasta kiinni, koska se on kuitenkin et toteutetaan hänen visiota, ni sehän niinku määrittelee sitä et miten se niinku toteutetaan, et se on melko pitkälle kiinni siitä [T1]

No siinäki on paljon eroja. Toisilta sä saat niinku vapaat kädet, et kyllä sä tiedät, et teet niinku parhaaks näet. Sit toisille on tosi tarkkaa niinku kaikki rakenteet, et se tosi paljon riippuu niinku siit pukusuunnittelijasta...On niissäki eroja, toisil on valmiiks hommattu kankaat mut, välillä on pukusuunnittelija tullu ihan kysymään et mitä mieltä sä oot täst kankaasta et voisko täst tehdä vähän niinku tämmöstä, ja, ne on niinku niin erilaisii ne pukusuunnittelijat. [T3]

Vaikka toteuttajien kuvauksissa pukusuunnittelijoiden työtavoista tulee esiin hyvinkin laaja kirjo, ei aineistoon valikoituneiden pukusuunnittelijoiden kuvauksissa omista työtavoistaan ilmennyt suuria eroja. Haastatellut pukusuunnittelijat ovat kaikki hyvin kokeneita ammattilaisia, ja työtavat ovat kokemuksen myötä voineet hioutua valmistusprosessin kannalta tarkoituksenmukaiseen suuntaan. Konttinen (2016, 45) toteaa, että tietyt vakiintuneet, järjestelmälliset työtavat voivat tukea pukusuunnittelijaa työssä ja kokonaisuuden hallinnassa ympäristössä, jossa monet muut elementit ovat muuttuvia. Pukusuunnittelijoiden omista kuvauksista onkin löydettävissä jotain itselle mieluisaan työtapaan liittyviä eroja suunnitelmien lähtökohtaisen tarkkuuden tai prosessin edetessä tarkentumisen suhteen. Yksi pukusuunnittelijoista pyrkii piirtämään hyvin tarkat luonnokset, jotta tavoite tulee mahdollisimman selväksi. Sen jälkeen hän voi antaa toteuttajan kehittää varsin itsenäisestikin ratkaisut tavoitteeseen pääsemiseksi. Pukusuunnittelijoiden kertomuksissa nousee vahvasti esiin myös esiintyjän rooli: pukua ei tehdä vain asuksi vaan nimenomaan tietyn esiintyjän ja roolihahmon päälle. Moni haastatelluista



pukusuunnittelijoista haluaakin pitää auki mahdollisuudet myös muutoksille sovituksissa ja harjoitusprosessin aikana. He katsovat, että suunnitelmia on usein mahdotonta lyödä lukkoon, ennen kuin esiintyjän näkökulma on saatu mukaan. Suunnitelmien tarkkuuteen vaikuttaa kuitenkin aina myös itse tuotanto ja ohjaajan näkemys. On suuri ero siinä, tehdäänkö klassista balettia vai kantaesityksenä uutta draamaa.

Niinku toteuttajan kannalta ni et ei silleen et meen haluan vaan siltä valmistajalta sitä vaatetta vaan mä haluan nähdä myös miten se toimii, miten näyttelijä käyttää sitä. Et sillee mä oon jo niinku mones vaiheessa, mä mieluummin jätän ne jossain vaiheessa, et nyt jätä se kesken et nyt viedään se välillä lavalle et mä nyt vielä nään et ei et näyttelijä ei osaa käyttää tai et koreografia vaatiikin lyhyempää helmaa et lyhennetään, katotaan se pituus vasta sitten, et mä kyl silleen prosessiteen, et mul ei et mä en usko sellaseen tekemiseen että ne kuvat ja määritellään se ammutaan se näyttelijä siihen asuun. [S4]

Jossain määrin erot työtapojen kuvauksissa voidaan nähdä myös persoonallisuuteen liittyvinä eroina. Toiset suunnittelijat ovat ehkä kärsivällisempiä toteuttajien työtapojen ja kysymysten suhteen kuin toiset.

Ku joku tietää vaikka mun tyyliin ni ei tarvii niin kauheesti kysyy mut sit jos on uus ihminen ni tota mielellään, vastaaminen on niinku ilmasta, et mul riittää kärsivällisyys. [S1]

... et ehkä mul sit rupee meneen hermot ku jos kokoajan niinku varmistellaan ja varmistellaan niinku jokaista ... et tavallaan mä tykkäisin et edettäis niin että ne hakis jo valmiiks jotaki mitä ne ajattelis et se varmaanki on ja sit näyttäis et no mä meinaan laittaa näihin nyt vaik näitä, ni sit mä oisin et no joo ihan mahtavaa että hyvä. Että on semmosii jotka kysyy paljon ni, okei siin en ole ehkä parhaimmillani. [S3]

Myös näyttämöpukujen toteuttajat ovat yksilöitä ja työskentelevät omalla tyyllillään. Heillä on erilainen osaaminen, työkokemus ja kiinnostuksen kohteet. Toteuttajat tunnistavat itsekin kollegoiden erilaiset tavat työskennellä ja pääsääntöisesti näkevät, että hyvään lopputulokseen on mahdollista päätyä monella eri tavalla. Vaikka toteuttajat osittain tunnistavatkin tekijän tulkinnan valmiissa puvussa, ei sen uskottu välittyvän katsojalle asti. Kokeneet toteuttajat tietävät, miten he parhaiten ja mieluiten etenevät työssään. Haastatellut toteuttajat luottavat omaan osaamiseensa ja uskaltavat ottaa vastuuta teknisistä ja työjärjestyksellisistä ratkaisuksista, joskus jopa omin päin.

Mä en yleensä ikinä yritäkään tehdä et siel sovituksessa prikulleen sopiva, mä mieluummin jätän sinne sovitusvaroja, koska sillon siin on mun mielest, saa helpommin oikean muotoseks, ellei sitte oo joku että tehään ihan saman mallinen mitä on tehty jo aikasemmin, se on eri asia mutta, yleensä mä, mulla ei oo semmosta että jess se oli heti ihan sopiva, ei oo semmoseen pyrkimys koska sovitus on joka tapauksessa ja sen saa pienellä tavalla sitte tehtyä ihan just prikulleen. [T2]

Mut on siis erilaisii työtapoi, mut mä ite pidän ehkä semmosest vähän reippaammast etenemisest ja pidän sitä ammattimaisena et osaa tehdä jonkun päätöksen jossain kohtaa eikä takerru siihen kauluksen niinku neljään tai kolmeen milliin... mut kyl, sit mul on niitä pukusuunnittelijoita jotka mä oon tuntenu pitkään, niin mä tiedän et mä voin tehdä vähän omiaki ratkasuita, et vaik ne sanois jotain ni mä teen eri tavalla ja yleensä ne on ihan tyytyväisii. Eli mä niin sanotusti salapuuhaastelen koska mun mielestä heidän ehdotuksensa on aivan järjetön tai siis esimerkiksi niin paljon enemmän aikaa vievämpi, missä ei ole mitään järkeä ja sit voidaan saavuttaa parempiki lopputulos toisella tekniikalla, ni tähän menses kukaan ei oo vielä kauheesti suuttunut, mut voihan tietysti niinki käydä. [T1]

Myös suunnittelijoiden kuvauksista tulee esiin työtavaltaan erilaisia toteuttajia. Yksi haastatelluista pukusuunnittelijoista jakoi toteuttajat karkeasti kahteen erityyppiin:

On 2 toteuttajatyyppiä. 20% ne, jotka ahdistuu omista päätöksistä ja haluaa että pukusuunnittelija päättää ihan kaiken, haluaa speksit ihan valmiina, silloin syntyy erinomasta jälkeä. 80% on ne, jotka tykkäävät ite ehdottaa ja kaipaa myös enemmän vastuuta. [S3]

Samankaltaiset toteuttajatyypit nousevat esiin myös muiden haastateltujen pukusuunnittelijoiden kuvauksissa. Haastatteluissa puhutaan toteuttajista, jotka kyselevät ja varmisteleval paljon, ja joiden kanssa aikaa käytetään enemmän valmistusprosessin aikana keskustellen ja keskeneräistä työtä tarkastellen. Kaikilla pukusuunnittelijoilla oli kokemuksia myös toteuttajista, jotka työskentelevät hyvin itsenäisesti, ja puku rakentuu sovituksien suoraan luonnoksen ja mallipalaverin perusteella. Kaikki toteuttajat eivät varmasti lukeudu selvästi jompaankumpaan edellä mainituista tyypeistä, mutta aineiston perusteella vaikuttaa selvältä, että toteuttajien halussa ratkoa ongelmia, tehdä ratkaisuja itsenäisesti ja ottaa vastuuta on eroja.

Se riippuu siitä, joka tekee kaavat, jonku kanssa saattaa olla, et tuu kattoon näitä, et miltä tää näyttää... tai sitte me tehdään niin että me tehdään niinku kankaasta sitä mallataan ja siitä vähän mitaillaan. Toisilta taas et se putkahtaa vaan valmiina silleen et täs tää on ja nyt leikataan ja, ihan riippuu sitte myöski siitäkin et jos on tuttu aihe molemmille tai toiselle ni sit se tietenki on vahvemalla siinä, mut kyl me keskustellaan aika paljon. [S2]

Jossain tapauksissa toteuttajan taitavuus ompelijana voi jopa rajoittaa suunnittelijan toivomaan tulkintaa puvusta. Käsityöläiselle oma taitavuus voi tarkoittaa nimenomaan kaunista ja viimeisteltyä jälkeä, ja pukusuunnittelijan tavoitteleva rouheus tai jopa ruma lopputulos voi tuottaa vaikeuksia.

Pukuluonnos ja sen tarkkuus tai tulkinnallisuus on osa pukusuunnittelijan työtapaa ja vaikuttaa merkittäväällä tavalla yhteistyön alkuvaiheeseen. Toteuttajien kuvausten perusteella työn lähtökohdaksi saadut luonnokset vaihtelevat paljon.

Kaikkien toteuttajien haastatteluissa tuli esiin, kuinka erilaisia suunnittelijoiden pukuluonnokset voivat olla. Tarkimmillaan suunnittelija esittelee luonnoksen lisäksi tarkat viivapiirroukset edestä ja takaa sisältäen kaikki leikkausaukumat ja yksityiskohdat. Viitteellisimmillään pukuluonnoksen sijaan toteuttaja saa jonkinlaisia ideakuvia tai joskus ei kuvia lainkaan. Kuten Stines (2017, 60) toteaa, riippuu luonnoksen tekotapa suunnittelijan persoonallisesta mausta, henkilökohtaisesta taitotasosta, lähestymistavasta suunnitteluprosessiin sekä myös ompelimon osaamisesta. Vaikka pukuluonnokset voivat olla myös taideteoksen tai kuvituksen tapaan häikäisevän hienoja, eivät toteuttajat haastatteluissa kommentoineet millään tavalla pukuluonnosten taiteellista laatua kuvana. Toteuttajat selvästi suhtautuvat pukuluonnokseen työpiirroksena, ensisijaisesti informaation välittäjänä. Tämä vastaa alan kirjallisuudesta tuttua käsitystä, jonka mukaan pukuluonnos nähdään erityisesti idean ja informaation välittäjänä muille produktiossa työskenteleville (ks. esim. Stines, 2017, 59; Merz, 2017, 2; Weckman, 2015, 292).

Sit se tietysti kauheesti riippuu myös siitä luonnoksesta, et onks ne ideakuvia vai onks se kauheen tarkka se luonnos, et mä oon jostain luonnoksesta ihan niinku viivottimella mitannu ja sit suhteos vaan ni et ku on tehny näin ni sit se on niinku justinsa mut sitte voi olla tällasia ideakuvia ja vähän tämmöstä ja näinpoispäin ni sit se voiki olla aika paljon sitä mitä haluis kysyy ja mitä pitäis kysyy ja sit se ei välttämättä enää mahdollista ku se ei ookaan enää siinä se suunnittelija. [T4]

Tarkan luonnoksen ja selkeän suunnitelman kanssa toteuttaja pääsee helpommin ja nopeammin oman tehtävänsä pariin. Suuntaa antava viitteellinen kuva tai pukuluonnoksen puuttuminen kokonaan vaatii yhteistyön tekijöiltä enemmän kommunikaatiota tavoitteen tarkentamisessa. Suunnittelijoilla ja toteuttajilla on tähän erilaisia strategioita. Tavoitetta voidaan tarkentaa joko keskustelemalla, piirtämällä, muotoilemalla tai valmistamalla jonkinasteisia protoja keskustelun avuksi.

Mut sit on myös sellasii pukusuunnittelijoita et ne kuvat on vaan suuntaa antavia, et sun pitää vielä tarkemmin kysyä, jos esimerkiksi pukua jos ei oo yhtään leikkausaukumaa, et saanko itse päättää mihin laitan ne, tai piirtää siin samas tilanteessa et käyks tälle jos mä laitan tähän leikkausaukumat et saadaan tällanen muoto, keskustellaan siitä. Sitte on ollu tilanteita että ei oo ollu luonnosta ollenkaan vaan on pelkkä fiiliskuva et tee jotain tällasta, okei, kyllä sä osaat, jotain tämmöstä, et se vaihtelee tosi paljon. [T3]

Kyl mä aika lailla laitan niit kankaita ja vaatteita nukun päälle etukäteen, et siinä on jotenki se idea siinä, et sit se vaan niinku viilataan siinä, et ku hän on todellaki, et hän ei käytä käsiä ja hänel onkin näin niin ku tasapaksu tää vartalo tai jotenki sillai... mut et kyl mä sit tykkään sovittaa nukella ja myös ottaa niist kuvia ja näyttää niitä jo vähän etukäteen, et näyttelijä ei tuu ihan sellaseen että täh mitä nyt että jos sovitetään jotain paitaa se ei tiedä et mihin me ollaan yhtään tähtäämässä. [S4]

Toteuttajien suhtautuminen pukuluonnosten tarkkuuteen vaihtelee. Toiset tuntuivat kaipaavan ehdottomasti tarkkoja luonnoksia oman työnsä pohjaksi, toiset sopeutuvat sujuvasti hyvin viitteellisiin kuviin tai kuvien puuttumiseen. Ilman kuviakin voi suunnitella, mutta Koskennurmi-Sivosen (2014, 47) mukaan tällöin yhteistyökumppanin tulee olla tottunut tulkitsemaan ja konkretisoimaan abstrakteja ideoita. Toteuttajien suhtautumisessa viitteellisiin tai puuttuviin pukuluonnoksiin voidaankin nähdä yhteys toteuttajien itselleen ominaiseen työtapaan, halun tehdä luonnoksesta omaa tulkintaa ja työskennellä itsenäisemmin.

Toisilla on ne piirustukset hyvin selkeet ja meki ollaan tehty tuolla jo ajat sitte semmonen toivomus taikka vaatimus tavallaan ollaan että ku pukusuunnittelija tulee et mitä sil pitää olla valmiina, mutta siihen se ei vaan käytännössä toteudu. Että noi piirustukset ois hyvä olla koska jos sanotaan että ei sillä oo niin paljon että missä ne leikkaukset on, yleensä sit kuitenkin on väliä. [T2]

Sit ne saattaa olla myös sitä et siel on lehtileikkeitä tai printattuja kuvia joista et tästä vaik hihat, ehkä vähän jotain tän tyylistä ja vähän tän tyylist helmaa, mut mä en pidä sitä ongelmana. [T1]

Pääsääntöisesti pukuluonnosta tai muuta selkeää kuvaa tavoitteesta pidettiin toteutuksen kannalta tärkeänä. Myös Stines, (2017, 59) ja Merz (2017, 2–3) korostavat yksityiskohtaisen luonnoksen merkitystä sille, että puvun toteuttajat ymmärtävät, mitä suunnittelija haluaa lopputulokselta. Kovacevicin (2015, 99) mukaan kuvalliset esitykset voivat parantaa kommunikaatiota ylittämällä kielen asettamia esteitä. Koskennurmi-Sivonen (2014, 47) näkee, että kehnokin kuva voi kommunikoida jotain ja ainakin tukea keskustelua. Toteuttajalle pukuluonnos on konkreettinen kuva tavoitteesta, johon toteuttaja voi valmistusprosessin aikana tukeutua silloinkin, kun pukusuunnittelija ei ole tavoitettavissa.

Pääsääntöisesti haastatellut kokeneet pukusuunnittelijat arvostavat toteuttajia ja heidän ammattitaitoaan. Jos toteuttajat itse katsoivat sopeutuvansa valmistusprosessissa suunnittelijoiden työtapaan, näkyy suunnittelijoiden kuvauksissa myös ilmiön toinen puoli. Myös suunnittelijat sopeuttavat omaa työskentelyään toteuttajien osaamiseen ja käytettävissä oleviin resursseihin. Aspelundin (2010) mukaan jonkun käsityöläisen työtapa voi toteuttaa suunnittelijan tavoitteen eri tavalla, kuin suunnittelija oli ajatellut. Ydinkysymys silloin on, että suunnittelija tuntee oman suunnitelmansa riittävän hyvin voidakseen tehdä kompromisseja luo-

pumatta omasta tavoitteestaan. (Aspelund 2010, 172.) Vieraammassa puvustossa työskennellessään pukusuunnittelijat saavat tietoa toteuttajien osaamisesta puvustonhoitajalta tai esimieheltä. Haastatellut suunnittelijat pyrkivät siis Aspelundin (2010, 145) sekä Badke-Schaubin, Neumannin, Lauchen ja Mohammedin (2007, 17) kuvaamalla tavalla tutustumaan ompelimon vahvuuksiin ja asiantuntemukseen hyödyntääkseen sitä parhaalla mahdollisella tavalla. Tähän kuuluu esimerkiksi Howardin (2002, 97) suositus antaa taitaville tekijöille tilaa tulkinnaalle ja ongelmanratkaisulle. Pukusuunnittelijat hyödyntävät puvuston mahdollista erikoisosaamista, tai jos osaamista tai tekeviä käsiä on vähemmän, he voivat sopeuttaa suunnitelmiaan käytettävissä olevien resurssien mukaan.

... mä tykkään toimia silleen et mä haluun antaa aika paljon niille ihmisille vapauksia koska niillä saattaa olla esimerkiks, vaik niinku *[teatterin]* puvustossa ni joku haluaa tehdä jollain tietyllä tavalla kaavat ja joku haluaa tehdä jollain toisella tavalla kaavat ni mun mielest sen välimatkan saa tehdä siitä oikeestaan niinku haluaa mun puolestani kunhan se lopputulos näyttää siltä ku mikä sen on ollu tarkoitus, elikkä saa käyttää mun puolesta ihan omii keinoja sillee et mä en halua seistä vieressä ja vahtii [S3]

No mun ehkä joku oma luonne on sellanen että mä oon sellanen sopeutuvainen, että mä haen niit tapoja jotka rullaa nopeesti et mä ymmärrän niinku aikatauluista ja tuotantokoneistosta, että jos mä useampaan kertaan teen jonku kanssa ni sit mä nään jo et mitkä asiat luistaa ni mä ehkä käännän sen tuotannon vähän näin et tehdäänki nyt sitte näin, että täältä löytyy applikointikykyä täältä löytyy hyvää sovittamista, tai että jos ei ole, esimerkiks puvustonhoitaja, hän taas tuntee kaikki talon näyttelijät ja mitä hän voi hoitaa, et jo ku mä tiedän sen ja mitotan sitte ja suunnittelen sitä pukusuunnittelua sen mukaan et mitä mä saan niinku eniten, et enkä lähde sille et mä haluan krinoliineja että vaik mä en sit sais mitään muuta ku sen. Et mä oon sopeutuvainen mä sit käytän sitä mitä mul on. [S4]

Sekä pukusuunnittelijoiden että toteuttajien työtapo vaikuttaa siis siihen, milaiseksi toiminta ja yhdessä tekeminen muodostuu. Hedelmälliseksi koettua yhteistyötä helpottaa, jos pukusuunnittelijan ja toteuttajan työtavat sopivat yhteen, itsenäisestä työstä nauttiva toteuttaja saa ammattitaitoonsa luottavalta suunnittelijalta tilaa omalle osaamiselleen, tai tarkkoja ohjeita kaipaava toteuttaja saa tukea pikkutarkasta luonnoksesta tai aktiivisesti toteutukseen osallistuvilta suunnittelijalta. Tutkimuksen aineiston perusteella vaikuttaa siltä, että lähtökohtaisesti huonosti yhteensopivatkaan työtavat eivät muodostu esteeksi toimivalle yhteistyölle. Yhteistyö on ammattiin niin kiinteästi kuuluva ominaisuus, että sekä pukusuunnittelijat että toteuttajat pyrkivät joustavuudella ja sopeutumisella tasoittamaan tietä rakentavalle yhteistyölle. Merz (2017, 1) näkeekin, että avoimuus ja valmius muutokselle on yksi pukusuunnittelijan tärkeimmistä taidoista.

### 7.2.2 Ammatillinen osaaminen

Yhteistyökumppanien vahva ammatillinen osaaminen muodostaa luonnollisesti hyvän pohjan hedelmällisen yhteistyön muodostumiselle. Kun molemmat osapuolet hallitsevat omaan tehtävänkuvaansa liittyvät työt, voivat he keskittyä niihin, ja myös ennakoida, mitä toiselta odottaa. Milam (2017) katsookin, että molemmilla yhteistyökumppaneista tulee olla perusosaaminen myös toistensa työtehtävistä. Näin muodostuu yhteinen kieli ja perusymmärrys prosessista ja käytettävistä tekniikoista. Ammattimaisen ompelimon kanssa toimiessaan suunnittelija voi keskittyä suunnitteluun ja antaa ompelimon hoitaa toteutuksen. Suuremmat puvustot palkkaavat ammattilaisia ja selviytyvät millaisesta puvustuksesta tahansa. (Milam 2017, 176, 192–194.) Tämä käy ilmi myös tutkimukseen haastateltujen pukusuunnittelijoiden kokemuksista. Pääsääntöisesti suunnittelijat ovat olleet tyytyväisiä toteuttajien työhön.

Siis mun täytyy sanoo et tän melko jo pitkän urani aikana kyl harvoin on ollu mitään sellast tilannetta että tulis jotenki semmonen olo et täst ei tuu mitään tai et täst ei voi saada sitä mitä on meinattu että ei varmaan suunnilleen koskaan. Enkä oo koskaan työskennelly niin jotenki surkeitten valmistajien kanssa et oltais oltu jossain katastrofissa. [S3]

Näyttämöpuvun toteuttajan ammattitaito muodostuu kaavoituksessa ja rakenteiden suunnittelussa tarvittavan kolmiulotteisen hahmotuskyvyn ja erilaisten käden taitojen lisäksi osaamisesta pukuluonnoksen tulkinnassa. Hunnisett (1996) kokee pukuluonnoksen tulkinnan vaikeana käsitteenä selittää. Se ei ole vain mallin kopiointia luonnoksesta, vaan erimerkiksi kankaan runsauden jakamista vyötärölle niin, että se laskeutuu tietyllä tavalla, tai että pystyy ottamaan valmistuksessa huomioon sekä tavoitellun muodon, että käyttömukavuuden. (Hunnisett 1996, 7.) Pukuluonnoksen tulkinnan suhteen toteuttajien ymmärrys pukusuunnittelijan tavoitteista vaihtelee. Monesti on kysymys näkemyseroista, että asiat ymmärretään eri tavalla, joskus myös osaamisesta.

Mä en tiedä et toimiiks se, mä en tiedä tuleeks sielt sellasta, koska ihmisten käden jälki on, ymmärrät se käsitys... et se on ihan samalaist kommunikointia kun, et se ei oo mitään teknistä, vaan se on niinku ihmisten välistä kommunikointia ja ymmärtämistä, et kuka ymmärtää, et se on makuasia myös, myös siel toteutuspäässä. [S4]

Mainintoja puutteelliseen osaamiseen liittyvistä haasteista aineistosta löytyy vain vähän. Kuitenkin kaikkien haastateltujen pukusuunnittelijoiden uralle on kuitenkin

osunut myös haastavia tilanteita. Useimmiten ongelmat ovat olleet jotenkin ratkaistavissa. Joskus kyse on kuitenkin ollut siitä, että ompelijalla ei ole ollut riittävästi osaamista suunnitelman toteutukseen, tavoitetta ei ole joko ymmärretty tai haastavaa muotoa ei ole osattu toteuttaa. Tällaisissa tapauksissa suunnittelija voi muuttaa suunnitelmaansa ja lähteä rakentamaan pukua esimerkiksi muokaten varastosta jotain vanhaa pukua. Puvustojen ompelutekninen osaaminen tuntuu olevan hyvällä tasolla, eikä siihen liittyviä pettymyksiä nouse esiin pukusuunnittelijoiden haastatteluista. Pääosin haasteet toteutuspuolen osaamisessa liittyvät tavoitellun muodon löytymiseen.

Tietenki et jos on sen tyyppinen näytelmä jossa haetaan vaik voimakkaita muotoja, esimerkiksi tosi tyyliteltyjä niinku epookkeja jotenki sellasia jotka pitää ehkä muotoilla, ni et jos sul ei oo sitä muotoilun, ku muotoilu on mun mielest vähän sellanen synnynnäinen asia, et sitä voi opetella ja kyl sitä voi oppiaki mut sul joko on se kolmiulotteinen taju luontaisesti tai ei, et sit jos joutuu tekemään sellasii kolmiulotteisii vaatteita jois on hankalii rakenteita vielä ni, ja sit jos ei ole sitä luontaista kykyä ni ne saattaa olla tosi hankalii. [S1]

Se, että puku ei ole ollut sovituksessa tavoitteiden mukainen voi osaamisen puutteen sijaan johtua toteuttajista riippumattomista seikoista. Esiintyessä tapahtuneet mittamuutokset näkyvät sovituksessa epäsojivina väljyyksinä tai esiintyjän epävarmuus roolistaan heijastuu tyytymättömyytenä roolipukuun.

Myös pukusuunnittelijan ymmärrys vaateen teknisestä rakenteesta vaikuttaa jossain määrin yhteistyön luonteeseen. Milam (2017, 194), Stines (2017, 65) ja myös Koskennurmi-Sivonen (1998, 203) pitävät kaikki tärkeänä, että suunnittelijalla on riittävät ammatilliset taidot vaateen valmistuksesta, jotta he ymmärtävät, mikä on mahdollista ja osaavat kommunikoida siitä toteuttajien kanssa. Myös Rabinä (2003, 45) kokee, että hieno idea ja piirros yksin eivät riitä, vaan suunnittelijan tekninen osaaminen synnyttää puvun kvaliteetin, ja vaatii näin huolellista pohdintaa, miten puku kannattaa toteuttaa. Aineiston mukaan pukusuunnittelijalla saattaa olla vahva näkemys siitä, millaisella rakenteella tavoiteltuun lopputulokseen päästäisiin parhaiten. Tämä näkemys voi perustua vahvaan osaamiseen vaateen valmistuksesta yleisemmin tai aikaisempiin kokemuksiin saman tyyppisten pukujen toteutuksesta. Toiset suunnittelijat taas eivät ehkä halua puuttua puvun rakenteeseen, vaan heille tärkeintä on tavoitteen mukainen muoto.

Mutta kyllähän se tavallaan jossain määrin ilmenee siitä kommunikaatiosta kun keskustellaan puvun rakenteesta ja selkeesti sit kyl varmaan et jos on paljon tehny ni on tullu sellainen käsitys et mikä on toiminu, mut osal taas ei se oo niin, et se vaan et kuhan se näyttää

tältä ku hän haluaa, ni se on ihan sama miten sen rakentaa, mut se varmaan kans just siitä suunnittelijan taustasta et mitä se aattelee ite siitä, niistä rakenteista, tai voihan se olla et on tehny johonki jotain vastaavanlaista, et siel on esimerkiksi toiminu tämä ja siel tehtiin näin että voisko, että semmosii jotain. [T4]

No ehkä yllättävää mut ei mulle oikeestaa oo kauheen tärkeitä et missä ne leikkaukset menee... ni se sauman viivahan ei näy vaan lopussa näkyy se muoto ja se siluetti ja se volyymi ja miten se istuu, ni se on myös yks sitä että mun puolesta saa tavallaan päätyy siihen ratkaisuun miten haluaa... Muoto on mulle paljon tärkeempi ku missä ne saumat on. [S3]

Osalla haastatelluista suunnittelijoista on koulutuksensa puolesta paljon osaaamista myös puvun toteutuksesta. Kaikki kokeneet suunnittelijat ymmärtävät kuitenkin aikaisempien töidensä perusteella paljon puvun rakenteesta ja toteutuksellisista ratkaisuista, vaikka he eivät itse osaisi pukuja toteuttaa. Pukusuunnittelijan kokemukset voivat myös auttaa toteuttajaa ratkaisun löytymisessä tilanteissa, jotka ovat teknisesti heille uusia. Pukusuunnittelijan ymmärrystä vaatteiden materiaaleista ja rakenteista pidettiin aineistossa tärkeänä. Se helpottaa kommunikaatiota tavoitteista ja tekee yleensäkin suunnitelmien toteuttamisesta mahdollista. Vaikka toteuttajien kuvausten perusteella pukusuunnittelijoiden tekninen ymmärrys vaatteiden rakenteesta vaihtelee paljon, katsoivat tähän tutkimukseen haastatellut kokeneet ja koulutetut pukusuunnittelijat ymmärtävänsä vaatteiden rakenteen varsin hyvin.

Mä osaan tietenki työskennellä sillee ompelijoitten kanssa hyvin että keskustella niinku saumarakenteista ja leikkauksista ja jos jossain puvussa on joku vika, joku tekninen vika ni miten me saadaan se korjattuu tai jos silt vaaditaan jotain aika vaikeita ominaisuuksia sen niinku tanssipuvuissa välillä ni mä osaan kyl ratkasta niitä vaikka mä en niitä ni itse sit toteuta. [S3]

Me ollaan sitte aina voitu jutella siitä että mikä on parempi ja siit voi saada myös suunnittelijaltaki vinkkejä et mitä ei ite oo keksiny, et siinä mielessä ihan hyvä, et jos [suunnittelija] on suunnittelijana, ni sit ku se on ommellukin ni kuitenkin et mitä se haluaa, se osaa ehkä kuvitella sitte taas että mikä näyttää miltäki, mihin laitetaan kovikkeita. Mut aika harva suunnittelija on meistä, on toteuttaja myös. [T2]

Välillä sama suunnittelija suunnittelee teokseen sekä puvut että lavasteet. Näin pukusuunnittelijana toimiva yhteistyökumppani saattaakin olla koulutukseltaan lavastaja. Ariyatum, Holland ja Harrison (2006, 26) katsovat, että koulutuksen kautta vakiintuneita ajattelu- ja työskentelytapoja on vaikeaa muuttaa kokonaan. Tämä voi vaikeuttaa yhteistyötä puvustossa, kun ammatillinen kieli ja ymmärrys vaatteiden rakenteesta eivät olekaan lähtökohtaisesti yhteisiä. Aineiston perusteella tällainen yhteistyö vaatii toteuttajalta usein enemmän tarkentavia kysymyksiä tavoitteen määrittelemiseksi, ja keskustelussa on ammattitermien sijaan hyvä



pyrkiä yleiskielisiin ilmauksiin. Jossain tapauksissa puvuista on valmistettu muoituja tai protoja, jotta on varmistettu, että toteuttaja ymmärtää tavoitteen samoin, kuin suunnittelija.

Toteuttajien näkökulmasta haasteellisia tilanteita aiheuttivat pukusuunnittelijan epävarmuus tavoitteistaan ja näin päätöksenteon viivästyminen. Tästä seurasi usein kiirettä toteutuksen aikataulussa tai muutoksia puvun muodossa tai rakenteessa. Kuten myös Ravetz, Kettle ja Felcey (2013, 5) toteavat, voi epävarmuus yhteistyössä voi johtaa huonolaatuihin töihin. Toteuttajat eivät pääse ideoimaan ratkaisuja toteutuksen ongelmiin, kun tavoite on epäselvä. Viivästynyt päätöksenteko voi johtaa myös siihen, että työjärjestyksen takia tarkoituksenmukaisimmasta rakenteesta joudutaan tinkimään, kun esimerkiksi myöhempien muutosten kannalta tarpeellisia koristenauhoja ei saada enää saumanvaroihin. Joskus pukua joudutaan ompelemaan myös käsin kohdissa, jotka aikaisemmassa työvaiheessa olisi voinut tehdä koneella. Kaikki tämä syö muutenkin rajallista työaika ompelimosassa, voi vaatia toteuttajilta ylitoita, ja voi näin tuntua raskaalta ja joskus turhauttavalta. Aspelund (2010) kehottaakin suunnittelijoita ratkomaan esiin nousevat ongelmat mahdollisimman nopeasti, koska toteuttajien jouten pitäminen maksaa. Jos päätökset vaativat aikaa, on syytä kertoa siitä tuotantotiimille. (Aspelund 2010, 175.) Jos viivytys on toteuttajien tiedossa, voivat he suunnitella omaa ajankäyttöään ja mahdollisesti hyödyntää aikaa muiden pukujen valmistukseen.

... mut tosiaan ne on ehkä sellasii haasteellisii ku ei osata päättää, kaiken kaikkiaan osata päättää... Et kylhän se on välillä joskus ku sovitushuoneessa menee kauheen pitkään ku et tehään sitä luomistyötä ihan hirveen paljon siellä, et siel on valtavasti kangaspakkoja rullii, et oisko se sitteki tästä vai tästä et ai kumpi on parempi tai ni se on varmaan niinku kerran tai kaks mut et jos sitä tehään hirveen monen kohdalla ni se on aika semmost työlästä. [T4]

Suunnittelijoiden materiaalintuntemuksesta löytyy toteuttajien haastatteluista eniten mainintoja osaamiseen liittyvistä haastavista tilanteista yhteistyöprosessissa. Toteuttajat näkevät, että pukusuunnittelijan valitsema materiaali ei käyttäydy tavoitteen mukaisella tavalla, sen on vaikea ja hidas työstää haluttuun malliin, ei tule kestävästi käyttöön tai on vaikea huoltaa esityskäytössä. Tämän on todennut myös Howard (2002). Hänen mukaansa väärin valitusta kankaasta ei kos-

kaan tule tavoitteen mukaista pukua. Mikään määrä työtä ei saa materiaalia käyttäytymään tavalla, joka ei ole sille ominaisuuksiltaan mahdollista. (Howard, 2002, 97.)

On niitä semmosiakin jotka ei osaa ajatella et miten se oikeesti se materiaali mikä tulee, et ei se käyttäytynykään niin kuin on piirtänyt, silloinhan tietysti sitten tulee niitä muutoksia. [T2]

No se riippuu tapauksesta, et suunnittelija voi joskus tuoda et se haluaa ehdottomasti jostain tai sitä neuvotellaan et mikä olisi järkevää et minkä tyyppinen laatu, tai sitten on niitä jotka tuovat järkevästi vaikka väärin tyylisiä kankaita... et vaikka puhut niin et tästä ei ole järkevää tehdä vaikka tanssijalle organzasta tiukkaa yläosaa kun se repeää, niin hän ei kuuntele vaan ne tehdään ja se on sitä jo muutaman esityksen jälkeen revennyt, sellastakin sattuu ja se on turhauttavaa, koska sitä se on myös aika haasteellinen valmistaa. [T1]

Toteuttajien haastattelut tukevat Milamin (2017, 192–193) toteamusta, että suunnittelijan huonoja materiaalivalintoja ei juuri arvosteta, eikä varsinkaan, jos suunnittelija ei edes tunnu ymmärtävän miten vaikeaksi valinta puvun valmistuksen tekee. Jos pukusuunnittelija osaa toteuttajalle perustella tietyn kankaan oleellisen merkityksen puvun visuaaliseen ilmeeseen, on toteuttajan helpompi hyväksyä toteutukseen esimerkiksi huonosti kestävä kangas. Keskustelun jälkeen myös pukusuunnittelija varmasti ymmärtää valintansa seuraukset, ja pukua voidaan ehkä jo valmiiksi valmistaa useampia kappaleita.

Pukusuunnittelijan ja toteuttajan vahva ammatillinen osaaminen luo hyvän perustan hedelmällisen yhteistyön muodostumiselle. Pukusuunnittelija voi selviytyä toteutuspuolen osaamisen puutteista lisäämällä kommunikaatiota, osallistumalla itse aktiivisesti ratkaisujen löytymiseen tai muuttaa suunnitelmiaan sellaisiksi, mitkä ompelimo pystyy toteuttamaan. Toteuttaja puolestaan voi auttaa kokemattomampaa pukusuunnittelijaa materiaalivalinnoissa sekä ehdottamalla mahdollisesti helpommin toteutettavissa olevia vaihtoehtoisia ratkaisuja puvun ratkaisuihin.

### 7.2.3 Tuttuus ja vieraus

Vahvimmin aineistosta yhteistyötä helpottavana tekijänä nousi esiin yhteistyökumppanien tuttuus. Tämä tuli selvästi esiin jokaisessa haastattelussa. Se, ovatko suunnittelija ja toteuttaja tehneet töitä yhdessä aiemmin, vaikuttaa yhteistyökumppanien lähestymistapaan. Tutun yhteistyökumppanin kanssa on mahdollista ennakoida eteen tulevia tilanteita ja haasteita. Tämä vähentää yhteistyöhön

liittyvää epävarmuutta ja edistää kommunikaatiota. Toisen työtapojen tunteminen, ja kuten Oksanen-Lyytikäinen (2015, 139–140) toteaa, yhteinen kieli ja hyvä keskusteluyhteys helpottavat yhteisen ymmärryksen muodostumista ja siitä kommunikointia. Konttinen (2016, 54) on havainnut, että pitkä yhteinen työhistoria on lisännyt hänen tutkimansa työparin luottamusta toistensa näkemykseen ja asiantuntijuuteen.

Yhteisen kokemuksen myötä yhteistyökumppanit sopeutuvat toistensa työtapaan, puhetapaan ja näkemykseen. Aspelund (2010, 145) huomauttaa, että henkilökohtaisia yhteyksiä luomalla ja toistensa työtapaan tutustumalla voi helpottaa myös tulevia projekteja. Tuttuus nopeuttaa ja helpottaa työskentelyä, kun toista ymmärretään vähemmällä selittämisellä ja toteuttaja oppii lukemaan suunnittelijan luonnoksia. Stines (2017, 67) katsookin, että pukuluonnosten ei tarvitse olla yhtä yksityiskohtaisia, jos toteuttajat tuntevat suunnittelijan tyylin ja suunnittelija toteuttajien taidot. Suunnittelija ja toteuttaja oppivat myös työskentelyn kautta, kuinka paljon suunnittelija on valmis antamaan toteuttajalle vapautta tulkinnessa ja ratkaisuissa ja toisaalta, kuinka paljon vastuuta toteuttaja on valmis ottamaan.

Se auttaa tosi paljon jos sen suunnittelijan kanssa on tehny jo, silloin tietää niinku että, tietää sen tyylin ja näin. Mut jos tekee ensimmäistä kertaa jotain jonku ihmisen kanssa ni silloin on paljon epävarmempi olo myös itsellä, koska se mitä hän ajattelee ei välttämättä oo sama ku mitä itse ajattelee, vaikka siitä keskustellaan ni voi tulla sovituksessa yllätyksiä, no emmä tollasta halunnu, aa millasta sä sit halusit, et semmonen pitkäaikainen yhteistyöhän on aina helpompaa. [T3]

Toisten kanssa on ikäänkun, et jos on esimerkiks pidempi kokemus, ni osataan jo lukea toisten ajatuksia, ompelija osaa lukea sitä piirustusta jonka sä olet tehny itse, se osaa käyttää sellasia sanoja et sä tiedät että toinen ymmärtää, tai voi viitata aikasempiin töihin, niinku tehtiin siellä, tai ota se kaava pohjaksi, mikä oli siinä ja tässä, ja koska kaikki ovat persoonia, mutta kun on samoja henkilöitä niin jo tietää että millä tavalla toinen lähtee sitä kelaamaan sitä asiaa, et kyl se vaikuttaa tosi paljon siihen että, miten asiat esittää, millä tavalla. [S2]

Tuotannot ovat kuitenkin erilaisia, eikä pukusuunnittelija aina lähesty teosta samaan tapaan. Näin aikaisemmat kokemukset yhteistyöstä eivät aina takaa, että toisen tavoitteita ymmärretään seuraavalla yhteistyökerralla paremmin. Myös Rabinä (2003, 50) painottaa, että vaikka toteuttajat tuntisivatkin suunnittelijan käsialan hyvin, on pukujen toteutustapa ja näkökulma toteutukseen aina etsittävä uudelleen kulloisenkin näytelmän tarpeiden mukaan.

Pääsääntöisesti yhteistyökumppanien tuttuus vaikuttaa niin, että tutulle ihmiselle uskalletaan puhua suoremmin, ja varovaisuudesta johtuvat väärinkäsitykset tai hankaluudet vähenevät. Toisaalta vakituisesti samassa työyhteisössä työskentelevät saattavat myös varoa sanojaan, jotta henkilösuhteet pysyvät toimivina jatkossakin.

esimerkiks [suunnittelija] on sellanen et se ite tulee sinne, et sillee, ku se on taas niin tuttu et sille voi niinku sanoa et hei nyt mä haluan tehdä tän, et okei okei okei peruuttaa et näin. [T3]

Ja joka korostuu tietysti silleen ku on pitkään samassa paikassa töissä, koska sä oot niinku täällä vuodesta toiseen, ni ei halua niinku mitenkään polttaa välejä kenenkään kanssa vaikka välillä ottaaki yhteen, kaikessa rakentavassa hengessä. [S2]

Pukusuunnittelijoiden ja toteuttajien lähestymistavassa vaikuttaa olevan eroa silloin, kun lähdetään työskentelemään uusien ihmisten kanssa. Pukusuunnittelijan toiminnassa tuntuu korostuvan ammattimainen asiallisuus, kun toteuttavan henkilökunnan osaamisesta, työtavasta tai luonteista ei ole tietoa. Toteuttajien lähestymistavassa näkyy alisteinen asema pukusuunnittelijalle, ja vieraan suunnittelijan kanssa lähdetään usein varovaisuudella liikkeelle, varmistaen, että pukusuunnittelijan tavoite on ymmärretty ja tunnustellen pukusuunnittelijan työtapaa.

Et sit jos on freelancerina ni sitte menee enemmän asiapohjalta ja on ikäänkun tuo enemmän esille sitä että mikä on minun näkemykseni ja ja tämä tehdään nyt niinkun minä, et ei sitä ota ollenkaan huomioon sitä että ketä siellä on tekemässä vaan menee ne omat suunnitelmat edellä. [S2]

Varmaan joo, et jos on uus ihminen jonka kans tekis ekaa työtä, niin sitte se on aikamoista tunnustelua, et millä tavalla ja kuinka tarkka on ja kuinka tarkasti halua tiettyt asiat pitää niinku hanskassa ja, et mä luulen et se olis vähän molemmin puolist tunnustelua myös koska eihän hänkään tiedä sit millanen tekijä mä olen tai millä tavalla toteutan tai mitkä on ne kyvyt niin sanotusti ja löydetäänkö semmonen yhteinen sävel, joo. [T1]

Yhteistyökumppanin tunteminen helpottaa siis valmistusprosessissa toimivan yhteistyön muodostumista. Yksinään se ei kuitenkaan takaa yhteistyön muodostumista erityisen hedelmälliseksi, vaan siihen vaaditaan myös muita tekijöitä.

#### 7.2.4 Kommunikaatio

Suunnittelijoiden haastattelut vahvistavat Aspelundin (2010, 175) näkemystä siitä, että kommunikaatio ja ihmisten kohtaaminen on oleellinen osa suunnittelijan työtä, jossa ratkaisut moniin tilanteisiin löytyvät yhteistyön ja keskustelun kautta. Hedelmällisen yhteistyön edellytyksenä on samoin ymmärretty näkemys yhteisestä tavoitteesta. Pukusuunnittelijat pyrkivät kuvan lisäksi selittämään, mitä he

tavoittelevat, samoin toteuttajat haluavat tietää mahdollisimman tarkkaan, mitä he omassa työssään lähtevät tavoittelemaan. Pisano (2017, 149) määrittelee menestyksekkään kommunikaation ideoiden ja ajatusten välittämiseksi selvinä ja kiinnostavina.

En koskaan anna pelkkää kuvaa vaan mä aina kerron mistä on kysymys, minkälaiseen kohtaan tulee mihin, ja mikä on tän henkilön tota tausta, miksi sillä on juuri tämä vaate, ja miksi mä oon suunnitellu tällaisen, mä yleensä aloitan tällasista perusteluista aina, ja sitte siihen että mitä mä haluaisin että se, miltä se vaikuttaisi, ja sit ruvetaan miettimään että onks tää sitte ja miten tehään. [S2]

Ei siinä oo nyt mitään muuta, et se kommunikaatio saadaan toimimaan, mahdollisimman selkeet ohjeet. [T2].

Dormerin (1994, 17) mukaan kaikilla käsityön lajeilla on oma tekninen kielensä. Koulutettujen pukusuunnittelijoiden ja näyttämöpukujen toteuttajien voi pääsääntöisesti olettaa hallitsevan oman alansa ammattikielen. Silti kommunikaation välineenä toimivat kuvat ja sanat ovat aina jossain määrin tulkinnanvaraisia, eikä ole itsestään selvää, että viesti menee perille, ja tavoite ymmärretään tai nähdään samalla tavalla. Sekä pukusuunnittelijat että toteuttajat tunnistivat tilanteita, joissa toista ei ole ymmärretty. Kuvista ja keskusteluista huolimatta molempien mieli-kuva tavoitteesta on ollut erilainen.

Mutta se on ihmisten välist kommunikointia ja aina se löytyy ja aina on myös se missä se ei synny, et joku pieniki asia alkaa mennä niinku niin vituralleen et se iso on jolleki raskas on jotain raskast niinku täältä tai täältä, mä haluan et helmat liikkuu, toinen ajattelee se sillai et ne liikkuu näin ja mä ajattelen et ne liikkuu näin. [S4]

Ja ehkä se että ite on sellai tai et voi kompastuu siihen et mun mielestä tää on näin et ei ees kyseenalasta kaikkee et ei osaa niinku kyseenalaistaa sitä mitä luulee näkevänsä tai mitä näkee. [T4]

Monesti väärinymmärrykset johtuvat myös siitä, että kommunikaatio on ollut yksinkertaisesti puutteellista. Pukusuunnittelija ei ehkä ole osannut välittää tavoitetta toteuttajalle muodossa, jonka hän omasta näkökulmastaan voisi ymmärtää. Aspelund (2010, 143) pitääkin tärkeänä, että suunnittelija ymmärtää kuulijakuntaansa, mikä heidän näkökulmansa on, mitä he tarvitsevat ja miten parhaiten vastata näihin tarpeisiin. Haastatellut toteuttajat ovat joskus saaneet informaatiota aivan liian vähän, tai mahdollisuutta tarkentavaan kommunikaatioon ei ole ollut. Milam (2017, 175) näkeekin kommunikaation puutteen yleensä perimmäi-

senä syynä pettymyksen kokemuksille. Aineiston mukaan kiireessä tai stressaantuneena asioita voi myös yksinkertaisesti unohtua sekä suunnittelijoilta että toteuttajilta.

Yks pukusuunnittelija oli semmonen just et, tässä tilanteessa kun hän kerto meille kaikille mitä tehdään ni hän oli siinä jo niin hirvittävän epäileväinen, että mä en ainakaan ite saanu siitä oikein mitään tolkkua ja sitte hän lähti Italiaan, sen tilaisuuden jälkeen ja sitte nyt ruvetaan tekemään [T2].

Mä luulin et me puhuttiin siitä, mut ei sitte vielä puhuttukaan, mut siin vaikeinta on puhumisen ymmärtäminen tai toisten ajatusten ymmärtäminen. Ni käy itselläki niin ja minunki puhetta kyllä tulkitaan koska, ei tule niin hirveen selkeesti sanottua ja luulee sanoneensa näin ja on saattanu ihan jolleki toiselle, jossain toisessa tilanteessa, et ei koskaan sanonukkaan siitä, mut kyl myös ihan lahjakkaasti unohdetaan. [S2].

Väärinymmärrysten mahdollisuus tiedostetaan ja kokeneet pukusuunnittelijat pyrkivät ehkäisemään niitä ennalta panostamalla suoraan tekijäkontaktiin ja tavoitettavuuteen. Valmistusprosessin aikana pukusuunnittelija on myös seuraamassa harjoituksia, joten säännölliset viikkopalaverit ompelimossa ja palaverit prosessin etenemisestä teosvastaavan kanssa auttavat pukusuunnittelijaa pitämään kokonaisuuden käsissään. Väärinymmärryksistä johtuvat tilanteet sovitus-huoneessa koetaan hankalina ja kiusallisina myös esiintyjälle, ja pitkälle väärille raiteille ajautunut puku voi olla myös työläs korjata. Monet pukusuunnittelijat pyrkivät panostamaan siihen, että toteuttajat ovat varmasti ymmärtäneet puvun tavoitteet.

Sitte must mitä enemmän kysyy niin sen parempi... Mut sit siinä vaiheessa ku se näyttelijä tulee sovittamaan sitä vaatetta ja sit se on liian pieni tai siel on liian vähän saumanvaroja tai et joku asia onki ymmärretty väärin ni se on ihan hirveetä sille näyttelijälle, koska se on oikeesti ihan tuskallista, ni kyl mä mieluummin vastaan ja käyn asioita läpi ku se että päästän sen semmoseen tilanteeseen että siel sovitus-huonees tulee ylläri koska niit ei voi peruu enää niit ylläreitä, ja sit se vaikuttaa siihen rooliin. [S1]

Pukusuunnittelijat pyrkivät olemaan mahdollisuuksien mukaan ompelimossa valvomassa toteutuksen suunnitelman mukaista etenemistä ja tavoitettavissa toteuttajien kysymyksiä varten. Toteuttajat toivovat ja arvostavat tätä. Puvun ratkaisusta on helpompi neuvotella kasvokkain, kun myös puku on konkreettisesti paikalla. Osa suunnittelijoista pyrkii tekemään mahdollisia muita töitään puvustossa silloin, kun valmistusprosessi on kesken. Näin he ovat läsnä ja helposti lähestyttävissä, kun toteuttajat kaipaavat suunnittelijan mielipidettä johonkin asiaan, mutta heidän työaikansa ei mene hukkaan silloinkaan, kun toteuttajilla ei kysy-

myksiä herää. Suunnittelijan läsnäolo varmistaa sen, että puvusta tulee suunnittelijan tavoitteiden mukainen. Toteuttajat näkevät roolinsa selvästi suunnittelijan vision toteuttajana; ei siis riitä, että puvusta tulee heidän omasta mielestään hyvä, puvun tulee vastata suunnittelijan tavoitetta.

Kaipasin kyllä sitä suunnittelijaa ja suunnittelijan tukea, koska se on kuitenkin hänen näkemyksensä, ei minun näkemys. Et se on myös mun mielestä et sitä suunnittelijan näkemystä pitää myös kunnioittaa, niin et on se kyllä ehdottoman tärkeä et se on paikalla, mä ainaki näen sen niin. [T3]

Monilla pukusuunnittelijoilla on kuitenkin useita töitä kesken samaan aikaan ja työkuvaan kuuluu paljon muitakin tehtäviä, kuin valmistusprosessin valvonta. Osa suunnittelijoista on vierailijoita eivätkä ehkä asu kaupungissa. Näin pukusuunnittelijat eivät aina voi olla ompelimossa paikalla niin paljon, kun toteuttajat toivoisivat. Vaikka monet toteuttajat tuntuvat toivovan suunnittelijalta enemmän läsnäoloa ompelimossa, ymmärtävät he olosuhteet, miksi se ei aina ole mahdollista. Erityisen haastavana toteuttajat kokevat tilanteen, jossa kommunikaatio suunnittelijan kanssa jää tapaamisten lisäksi muutenkin vähäiseksi ja saatu informaatio on epäselvää.

Se ei oo ollu paikalla juuri ollenkaan, meidän keskustelut on puhelimen välityksellä, sähköpostilla, sit ku hän käy ni hänellä on ehkä vartti aikaa ehkä siihen, ni se on ollu, ja hän on ollu myös tää et on ollu vaan pelkät etukuvat, ei välttämättä yhtään saumoja, ja sit on paljon ideakuvii, ni sit sä niiden ideakuvien mukaan päättelet että, aa, sä ehkä haluat jotakin tällasta, ja sit sä teet, et täs on tällä hetkellä just tää tilanne, et mua jännittää tosi paljon se et miten ne sovituksot menee. [T3].

Aineistosta löytyy kuitenkin myös maininta, jossa pukusuunnittelijaa ei kiireessä kaivattu ompelimoon ”fiilistelemään” ja pohtimaan yksityiskohtia, jotta työt saadaan ajoissa valmiiksi ilman häiriöitä.

Joskus pukusuunnittelijan ja toteuttajan välistä kommunikaatiota häiritsee yhteistyötilanteessa muilta läsnäolijoilta tulevat mielipiteet. Teatteritalon työnjaosta riippuen keskusteluissa tai sovituksissa voi olla mukana puvustonhoitaja, teosvas- taava tai pukusuunnittelijan assistentti, sovituksissa tietenkin aina myös esiintyjä. Jos useammalta taholta tulee risteäviä mielipiteitä, voi toteuttajan olla vaikeaa arvioida, ketä hänen pitäisi tilanteessa kuunnella. Sovitustilanteeseen kuuluu aina keskustelu puvusta myös esiintyjän kanssa. Toteuttajalle tilanne on haas-

tava, jos pukusuunnittelija ja esiintyjä eivät ole puvusta samaa mieltä. Yhtä vaikeaksi tilanteen tekee, jos muut läsnäolijat pyrkivät osaltaan vaikuttamaan puvun ratkaisuihin. Toteuttajat toivovat näissä tilanteissa pukusuunnittelijaa ottamaan vastuun kompromissin löytymisestä ja lopullisen tavoitteen viestimisestä myös toteuttajalle.

Välillä ollu se että [*puvustonhoitaja*] tulee sinne sovitukseen, ja hänhän ei oo pukusuunnittelija vaan ihan niinku eri roolissa mutta hän monesti saattaa jyrätä sen suunnittelijan alueelle ja ruveta siinä toimimaan ikäänku pukusuunnittelijan roolissa, ja mä olen joskus siit, no esimerkiks viime talvena [*teoksessa*] ni mä ajattelin jossain vaiheessa et mä lähen pois siit sovituksesta, et ei mul oo tääl mitään tekemistä, et mitä mä tääl teen ku tääl on pukusuunnittelija ja tääl on toinen henkilö jolla on mielipiteet... et siin on joskus ongelmallista, tai sit et sitä mielipidettä tulee niin paljon et, mitä, et keneltä nyt otetaan vastaan niitä ohjeita et miten tehdään. [T3]

Vaikka tutun työparin yhteistyö keskinäisen luottamuksen kautta muodostua erittäin toimivaksi ja jopa hedelmälliseksi myös vähemmällä kommunikaatiolla, on aineistosta pääteltävissä, että kommunikaatio on yhteistyön oleellinen osatekijä. Panostamalla sekä kommunikaation määrään että laatuun, on mahdollista luoda edellytyksiä hedelmällisen ja rakentavan yhteistyön muodostumiselle.

### 7.2.5 Asenne työhön ja yhteistyöhön

Hedelmällistä ja rakentavaa yhteistyötä edistää se, että yhteistyöhön osallistuvat ovat ymmärtäneet ja hyväksyneet työn luonteen ja osaavat näin suhtautua haastavampiinkin tilanteisiin ammattimaisesti. Ammattimaisuus näkyy yhteistyön laadussa, jonka Détienne, Baker & Burkhardt (2012, 197–198) näkevät suunnittelu tiimin ja sen jäsenten kykynä huomata, välttää ja selviytyä mahdollisista väärinymmärryksistä. Ammattimainen asenne työhön näkyy myös siinä, että yhteistyökumppanien erilaiset työtavat nähdään itsestään selvästi ammattiin sisältyvinä ominaisuuksina ja jopa rikkautena. Etenkin pukujen toteuttajat puhuivat paljon pukusuunnittelijoiden erilaisuudesta ihmisinä ja erilaisista työtavoista. Koska pukusuunnittelija on yhteistyössä määräävässä asemassa, vaikuttaa pukusuunnittelija merkittävällä tavalla toteuttajan työhön. Toteuttajat eivät haastatteluissa yleensä arvottaneet pukusuunnittelijoiden työtapoja parempiin tai huonompiin, vaan pääsääntöisesti puhuivat erilaisuudesta työn mielenkiintoisena puolena, joka tuo työhön vaihtelua.



Must on ihan mielenkiinnost et ihmiset on erilaisia, niil on erilaiset työtavat, et mä pidän sitä ihan mukavana et mä en haluakaan jumittua tekemään töitä vaan yhden ihmisen kanssa. Pääsääntöisesti se on helppoa. [T1]

Osahan meistä on silleen niinku suunnittelijoistaki, et osahan näkee sen niinku paperilla, osahan tarvitsee sen et se rakentaa sen siihen nukan päälle sit loppuviimeks kuitenkin, et se on kans kyl semmonen jännä et miten se, eikä se tarkoita et se suunnittelija on mitenkään huonompi tai vaan et miten vaan ihmiset ilmaisee itseään eri tavoin. [T4]

Ihmiselämään kuuluvat vaikeat elämäntilanteet sekä hyvät ja huonot päivät ymmärretään johonkin rajaan asti. Tämä nähdään työhön kuuluvana vaihteluna ja erilaisuutena. Toisiaan seuraavat erilaiset produktiot mahdollistavat sen, että raskeampikin työ jaksetaan paremmin, kun seuraava on todennäköisesti erilainen. Joustava ja ammattimainen asenne tarkoittaakin esittävän taiteen alalla myös muutoksen ja epävarmuuden sietokykyä. Menneet haasteet osataan jättää taakse ja keskittyä työn alla olevaan teokseen. Haastateltavat pitivät kuitenkin selvästi tärkeänä sitä, että henkilökohtaisia huolia ei pureta yhteistyökumppaneihin työpaikalla. Vaikea elämäntilanne voi verottaa kunkin yhteistyökykyä, tämä ymmärretään, vaikka koetaankin hankalana. Tuotannon aikataulu ei kuitenkaan odota, ja haastavassa yhteistyötilanteessa toteuttajat päätyvät usein tekemään ratkaisuja itsenäisemmin. Joistain yhteistyökumppaneista voi tulla myös hyviä ystäviä. Työpaikalla pyritään kuitenkin pitämään ammattimainen rooli.

Se on kyllä mielenkiinnosta aina ku tulee uus suunnittelija tai uus produktio ja meil on hyvä se ett meil on siel ihan et vaikka on hankalaa ni seuraava on sit taas helpompaa, et siinänsähän se on mielenkiinnosta se työskentely että kaikki prosessit on erilaisia ja kaikki ihmiset on erilaisia ja jollain on huono päivä ja voi olla joku muu asia jotain muuta huonoo et ei aina oo ihan optimaalisimmat meiningit, mut sit se vaan on. [T4]

Sekä pukusuunnittelijat, että toteuttajat tunnustavat myös henkilökemioiden vaikutuksen. Vaikka ammattitaitoon teatterialalla kuuluu väistämättä erilaisten ihmisten kanssa toimeen tuleminen, voi henkilökemioiden yhteensopimattomuus hankaloittaa yhteistyötä joskus merkittävästikin. Yhteistyökumppanien henkilökemioiden yhteensopivuus taas edistää yhteistyötä tekemällä työn teosta hauskempaa. Myös Oksanen-Lyytikäinen (2015) toteaa, että yhteisen päämäärän lisäksi myös henkilökemioiden yhteen sopiminen ja yhteisen ”sävelen” löytäminen on yhteistyön onnistumisen kannalta ratkaisevaa. Tämä sisältää sekä persoonallisuuspiirteiden kohtaamisen jollain tasolla sekä asenteen niin työtä itseään kuin toisten työtä kohtaan. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 138, 143.) Aineiston mukaan ammattimainen asenne näkyy kuitenkin siinä, että pystytään rakentavasti toimimaan myös ihmisten kanssa, joiden kanssa henkilötasolla ei ollakaan samalla

aaltopituudella. Tuttuus helpottaa yhteistyötä yhteistyökumppaneiden välillä, jotka henkilökemioiden kohdalla eivät kohtaa. Haastavammankin henkilön kanssa on helpompi toimia, jos hänen työtapansa tuntee ennalta. Useat haastelluista mainitsivat luotettuja yhteistyökumppaneita, joiden kanssa on helppoa ja hauskaa työskennellä. Tällainen yhteistyösuhde kestää paremmin myös epäonnistumisia ja ongelmia. Myös Weckman (2015, 97) arvelee, että monivuotiseen kokemukseen perustuva mielikuva hyvästä yhteistyökumppanista voi ohittaa erilaisesta tulkinnasta muodostuneita mahdollisia ristiriitoja.

Se on ihan samanlaista ku kaikkien ihmisten kans et toisten kans synkkaa ja toisten kans ei, et muistan tuolt [*teatterista*] ni oli sellanen mimmi joka oli siel useamman kerran vuodessa, ni se oli sillee et se heti vaan tajuu ja sit se heti tekee ja vaan et meijän ei tarvi puhua, me vaan hymyillään nauretaan jostain muista asioista mutta se on just se, ja hänel on et se näkee jo et mul on jotain et mul on täs aikaa, et se on sellast niinku, se on synkkaamista. [S4]

Että tottakai siis ihan niinku normaalissaki elämässä ni jonkun kanssa sul synkkaa paremmin mut en mä tiedä, mä oon sitä mieltä et voi olla vaikka tosi hankala tai ihan suorastaan voi olla vähän vittumainen tyyppi jos se vaan osaa sen homman ni mä tykkään jotenki et saa olla, siis en tarkota et pitää olla mut et ei haittaa vaik joku olis vähän semmonen niinku tosi persoonallinen ja vähän säserä tyyppi ni jos se tekee sen duunin hyvin ni se on mun mielest riittävä. [S3]

Ammattimainen asenne tarkoittaa siis myös sitä, että henkilökemioiden haasteet voidaan siirtää taka-alalle ja keskittyä tekemiseen vahvan ammatillisen osaamisen kautta. Myös kiinnostunut ja innostunut asenne työtä kohtaan ja halu oppia uutta ruokkivat hedelmällistä yhteistyötä työryhmässä. Tämä tuli esiin etenkin pukusuunnittelijoiden haastatteluissa. Suunnittelijat tuntuvat kokevan toteuttajien kiinnostuksen työtä kohtaan inspiroivana myös omalle työlleen, samoin he näkevät, että innostunut asenne tuottaa usein paremman lopputuloksen, kun ratkaisujen pohtimiseen ja kokeiluihin halutaan panostaa enemmän. Innostunut asenne ruokkii myös positiivista ilmapiiriä koko ompelimossa.

Niil oli ihan kaoottinen produktio, mitä ne tekee, ni kuitenkin kaoottinen missä on energiaa kun se virkamiesmäinen jossa kaikki vaan niinku kuolleentuu ja suoriutuu ja kaikki on oikein mut siel ei synny mitään enemmän, se ei kasva yhtään suuremmaksi ilman riskiä ja jotain niinku innostusta... [S4]

... ni hän oli niin innoissaan siitä että sai tehdä jotaki muuta ku sitä peruspukua että sano hän ainaki et, hän ei halua et tää loppuu, tää on niin kivaa, hän oli sillee aina et ku tuli uus työ, et apua, hän ei osaa, hän ei tiedä, ni sit vaan et kato, et tästä lähtee ja tästä näin ja niiku semmosta tukea ja turvaa mut hän teki tosi hienoja et ku oli innostunu siitä asiasta ni ja halus oppia uutta, kokeilla, ja se oli muutenki sellanen että sinne kehitettiin vähän tekniikoita ja valtavan iso työ ja näin poipäin. [S2]

Kiinnostus ja innostus työtä kohtaan on osa yleisesti positiivista asennetta, ja huumorintaju auttaa raskaissa ja vaikeissa tilanteissa. Toteuttajan negatiivinen asenne syö energiaa myös suunnittelijan työltä. Toteuttajien motivointi on näin osa suunnittelijan ammattitaitoa, jolla hän voi varmistaa paremman lopputuloksen. Aspelundin (2010) mukaan ryhmän motivoiminen vaatii paljon aikaa oikeanlaiseen kommunikointiin, ja mitä luovammasta projektista on kysymys, sitä enemmän jäsenet haluavat tuntea olevansa aktiivisesti mukana. Ymmärtämällä ja jotenkin huomioimalla jokaisen jäsenen taidot ja osuuden projektissa, voi löytää tavan sitouttaa jäsenet henkilökohtaisella ja näin merkityksellisellä tavalla. (Aspelund, 2010, 171–172.) Kaikki haastatellut pukusuunnittelijat kertoivat pyrkivänsä eri tavoin motivoimaan toteuttajia ja edistämään näin innostuneen työteen syntymistä.

Jotenki se et tekijä onnistuu itse ja pukusuunnittelija onnistuu innostamaan sen henkilön tekemään sitä, elikä kiinnostunu jotenki siitä asiasta, onko se sitte teknistä tai miltä se tulee näyttämään tai jollain, et se pitää se kiinnostus syttyä siihen. [S2]

Yritän motivoida ihmisiä, yritän myös saada ne puhumaan ja ymmärtämään sen keissin ja puhun ihmisten kans suoraan et mä myös oon varmaan aika helppo siel puvustos koska mä olen niinku tuulahdus jotain et toisin ku taas joku talon pukusuunnittelija ni sehän on, sil se vaatimustaso kasvaa et mun on helpompi tulla sinne sillee vierailemaan ja olla kiva ja jotenki utelias ja jotenki sillee mieliksi, et kyl mä jotenki yritän miellyttää sitä porukkaa että ne tykkäis myös siitä mitä tehdään että se ois heille hauskenpaa. [S4]

### 7.2.6 Oman ja toisen työn arvostus

Yhtenä osatekijänä ammattimaisen ja positiivisen asenteen muodostumiseen voidaan pitää oman ja toisen työn arvostusta. Aineistosta välittyy selvästi kokeiden ammattilaisten välinen keskinäinen arvostus. Suunnittelijoiden kokemuksista välittyy myös arvostus yhteistyötä kohtaan yleensä, se, että saa tehdä töitä toisten ihmisten kanssa. Détienne, Baker & Burkhardt (2012, 197) näkevät keskinäisen arvostuksen tärkeänä näkökulmana yhteistyössä. Myös Aspelund (2010, 171) väittää, että tärkeintä ryhmässä työskentelyssä on arvostaa ihmisiä, joiden kanssa työskentelee, samoin heidän kykyjää, kokemustaan ja mielipiteitään.

Milamin (2017) mukaan pukuja valmistavat käsityöläiset tuntevat ylpeyttä siitä, mitä he osaavat. He arvostavat taidetta pukusuunnittelijoiden ideoissa. Molempien tahojen tulisi kehittää vastavuoroinen toistensa työn arvostus ja jokaisen

osallisen tulisi voida tuntea olevansa osa tiimiä. (Milam 2017, 188.) Vaikka aineistosta löytyy myös esimerkkejä siitä, miten toteuttajat ovat olleet vaikuttuneita suunnittelijan ideoista, sanallistivat he suunnittelijoita kohtaan kokemaansa arvostusta enemmän pukusuunnittelijan työtavan ja yhteistyön laadun kautta sekä ammattimaisena ja arvostavana asenteena toteuttajia kohtaan. Pukusuunnittelijoiden arvostus toteuttajia kohtaan ilmenee etenkin mainintoina valmistusteknisestä osaamisesta, muotokielen hallinnasta, mutta myös positiivisesta asenteesta työtä kohtaan. Lisäksi pukusuunnittelijat arvostavat toteuttajissa osaamisen ja asenteen lisäksi rehellisyyttä omien voimavarojen suhteen. Näin suuria ongelmia voidaan ennakoimalla välttää. Haastatellut nimesivät useita yhteistyökumppaneita, joiden osaamista ja asennetta he arvostavat. Lisäksi etenkin suunnittelijat kertoivat tilanteista, joissa toteuttajien työ oli ollut produktiossa erityisen palkitsevaa.

No mul on siis ihminen jonka kanssa mä tykkään tehdä töitä on [suunnittelija], koska se on helppoa ja mutkatonta ja sit voi sanoo sillai että oot kadottanu keskiedun ja hermostua asiasta, ni siis arvostan vaikken nyt muista niinkään välttämättä yksittäistä työtä, mut et se työskentely oli helppoo ja koin et siin oli niinku molemminpuolista arvostusta. [T1]

... ni sit oli mahtavaa aina ku mä meen aamulla ni ne on muotoiltu ne vaatteet ni, et vasta sen jälkeen ne meni leikkuuseen, et mä kävin ensin aina kattomassa sen muodon ja se oli must ihanaa, mä olin ihan et aa, et tälle mä haluaisin aina tehdä töitä, et nää on ehkä semmonen yhteisöllisyys ja sitte et ku joku hallitsee yhtäkkii sen muotokielen. [S1]

Arvostukseen yhteistyössä kuuluu myös oman työn arvostus. Oman työn arvostus on yhteydessä hyvään itseluottamukseen, jonka Millar (2013, 24) näkee yhtenä hedelmällisen yhteistyön edellytyksenä. Aineistossa etenkin pukusuunnittelijat osasivat pukea sanoiksi sen, miten toteuttajan arvostus omaa työtään kohtaan vaikuttaa hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen. Toteuttajat puolestaan arvostavat suunnittelijaa, joka osaa puolustaa omaa visiotaan produktiossa ja perustella näkemyksensä. Oman työn arvostus nähtiin myös asenteena, jonka avulla on mahdollista saada arvostusta muilta, myös oman ammattialan ulkopuolelta. Näin arvostuksen kautta on mahdollista vaikuttaa myös työn olosuhteisiin ja käytettävissä oleviin resursseihin.

Se ehkä, että tosiaan huonoitsetuntonen ihminen on huono työkaveri... ku se on just jokaisella viel erilainen että toinen haluaa selkeet ohjeet toinen haluaa ratkasta, jokaisen tapa on erilainen, että ei ole mitään yhtä, mut sellanen että jos sä oot ylpee omasta työstä ja jotenki voi tarjota et tän mä osaan hyvin ni sellasen ihmisen kanssaahan on loistava tehdä töitä, mehän tullaan nimenomaan hakeen ammattitaitoa eikä päsmäroimään. [S4]

[*Suunnittelija*] piti tosi hyvin puoliensa ku tehtiin [*teosta*] et mun mielest se oli oikein hyvä, et se on aina koska välil tuntuu että meidän pitää aina muuttaa, tai et suunnittelijan pitää aina muuttaa niit suunnitelmiansa kaikkien muitten takia, et voisivat pitää enemmän puoliensa. [T2].

Keskinäinen arvostus johtaa turvallisuuteen, jossa kaikkien osaamisen potentiaali päästään hyödyntämään. Stinesin (2017, 64) mukaan jotkut suunnittelijat työskentelevät mieluummin suurpiirteisemmän luonnoksen kanssa ja hyödyntävät taitavien toteuttajien osaamista puvun rakentuessa ompelimossa. Myös Pisano (2017, 162–163) katsoo, että hyvä pukusuunnittelija on avoin myös taitavien ja kokeneiden toteuttajien näkökulmille ja ideoille. Myös Weckman (2015, 292) tuo tutkimuksessaan ilmi, miten tärkeää pukusuunnittelijalle on luottamuksellinen suhde toteuttajiin ja kummankin taitoja rikastuttava vuorovaikutus. Kaikki aineiston kokeneet pukusuunnittelijat tuntuvat osaavan arvostaa ja hyödyntää toteuttajien ammattitaitoa, antavat tilaa toteuttajien osaamiselle ja ottavat mielellään vastaan ehdotuksia. Arvostus liittyy siis kiinteästi myös aiemmin analysoituun joustavaan työtapaan.

Vaikka haastatellut pukusuunnittelijat katsovatkin ymmärtävänsä hyvin puvun valmistustekniikkaa, toivat he ilmi sen, että toteuttajat ovat kuitenkin tämän osa-alueen asiantuntijoita. Myös Oksanen-Lyytikäinen (2015, 50) liittää toteutuksen vastuualueeseen pukujen rakenteellisen suunnittelun, kuten kaavat, yksityiskohdat ja erilaiset valmistustekniikat, osittain myös materiaali- ja työvoimakysymykset. Toteuttajissa pukusuunnittelijat arvostavat halua ja rohkeutta tuoda esiin oma kokemukseen perustuva näkemyksensä parhaiten toimivasta ratkaisusta tai materiaalin soveltuvuudesta tavoitteeseen. Etenkin puvun tekninen rakenne katsottiin suunnittelutyön yhteiseksi tai nimenomaan toteuttajan vastuulle kuuluvaksi osa-alueeksi, johon suunnittelijat toivoivat toteuttajan aktiivisesti osallistuvan.

No must on hirveen kiva jos on sillee omaa näkemystä puvun valmistajana, on joku semmonen vankka pohja itsellä ja just halu ehdottaa niit vaihtoehtoja miten teknisesti tai jotenki sen siluetin saavuttamiseen tai joidenki sisä rakenteista tai ihan mistä vaan ni must on kiva jos itse tarjoo sitä, että mikä täs voiski olla hyvä ratkasu tai tehtäiskö näin, sillee et kaikki osa-alueet saa niinku pistää parastaan, eikä niin et joku on kahlittu johonki laattikkoon ja se tietäis paljon enemmän mut sen ei anneta tehdä ku joku määrätty, et joku vetää siihen jonku tyhmän rajan. [S3]

Vaikka haastatelluilla toteuttajilla on kokemuksia yhteistyöstä hyvin erilaisten suunnittelijoiden kanssa, löytyy aineistosta mainintoja myös toteuttajilta siitä, miten heitä on kannustettu ilmaisemaan mielipiteensä esimerkiksi materiaalin soveltuvuudesta tavoiteltuu malliin.

Pukusuunnittelijoiden arvostus toteuttajia kohtaan näkyy myös siinä, että vaikeiden pukujen yhteiskehittelylle varaudutaan antamaan myös omaa aikaa. Vaikka suunnittelijat paljon luottavat toteuttajien osaamiseen, ymmärtävät he, että joku poikkeuksellinen rakenne tai muoto voi olla uusi haaste myös toteuttajalle. Toteuttajaa ei siis jätetä yksin vaikean haasteen ratkaisemisessa. Pukusuunnittelijat ymmärtävät toteuttajat pääsääntöisesti luovina ammattilaisina, joille he pyrkivät myös antamaan mahdollisuuksien mukaan päätösvaltaa, haasteita ja kiinnostavia tehtäviä. Kun on kyse työtehtävistä, joita pukusuunnittelija osaisi tai mielellään hoitaisi itse, kuten pintakäsittelyt ja patinoinnit, voi pukusuunnittelija antaa tehtävät toteuttajien tehtäväksi, ei aina vain oman ajankäyttönsä takia vaan ehkä myös antaakseen toteuttajille mielenkiintoisia ja hauskoja tehtäviä.

... en mä oikeesti ees itte ehtis tekemään niit kaikkii ja sit taas se on yleensä niiden niinku kivointa työtä et sä saat maalata tietsä tehä jotain tommosii eläimii ja patinoitei ja jotain ni en mä nyt haluu mennä tekeen niiden kaikki kivoimmat työt ja ne vaan värjää kangasta siellä. [S3]

Jollain tavalla pitää ikäänkun pukusuunnittelijan antaa sille tekijälle mahdollisuus päättää jostain asioista... koska iteki olen siis ommellu ni ihan järkyttävän tylsää on se jos pitää tehä ihan täysin jonku toisen sanelujen mukaan. [S2]

Kokeneet pukusuunnittelijat ymmärtävät myös palautteen merkityksen toteuttajille. Toteuttajien työtä ei arvioida kritiikeissä, ja he saavat palautteen omasta työstään pukusuunnittelijoilta ja esiintyjiltä. Valmistusprosessin aikana annettu palaute liittyy myös toteuttajan motivoimiseen. Positiivinen palaute kannustaa toteuttajaa jatkamaan työtä innostuneesti. Vaikean sovituksen jälkeen palaute voi toimia toteuttajalle myös lohduttavana, ja muistuttaa, että ongelma ei ole niin vakava ja on vielä hyvin korjattavissa. Pukusuunnittelijan on hyvä myös tuoda esiin, että hän on huomionnut asian, jos ongelma ei ole toteuttajan syytä. Toteuttajille pukusuunnittelijan arvostus näyttäytyy myös rehellisyytenä ja kohteliaana käytöksenä, siinä, että hän pitää kiinni sovituista aikatauluista ja informoi toteuttajia ajoissa muutoksista.

Huomiota pitää jakaa, koska ei tulis muuten ne vaatteet jos ei niitä joku tekis, vaik kyl kaupasta aika paljon tulee, se on useimmiten ainaki meillä siis pukusuunnittelijan harti-oilla se homma mut, mutta tekijöitä ei minusta ihan tarpeeksi, niinku et pienen palkan lisäksi olis paljon enemmän huomioita, muun muassa ne noi käsiohjelmanimet ja niin pois päin. [S2]

Pääsääntöisesti haastatellut toteuttajat puhuivat pukusuunnittelijoista kunnioittaen ja antaen ymmärtää, että kaikkien kanssa pärjätään. Pitkään alalla toimineiden toteuttajien uralle on kuitenkin sattunut myös ikäviä kokemuksia pukusuunnittelijoiden kanssa. Enimmäkseen harvat maininnat kuvailivat kuitenkin huonoon päivään liitettävää ärtyisyyttä, jonka toteuttajat osaavat jättää huomiotta, mutta joissain tapauksissa myös selvästi epäkunnioittavan huonoa käytöstä.

No yks on se että ei saa ihmistä millään kiinni eikä saa vastauksia eikä kuvia eikä mitään, et ollaan niin suurta taiteilijaa, niin se on tosi hankalaa... Et varmaan sellanen, et jos ihminen on kauheen epävarma suunnittelija, niitähän ne useesti on jotka käyttäytyy asiattomasti, ne ei tiedä mitä haluaa ja epävarma suunnittelijaidentiteetti, sehän häiritsee koko sitä niinku, sillon ei voi tietää, sä oot niinku varpaisillaan ku se suunnittelija voi kilahtaa mistä vaan, ku se ei itekään tiedä mitä se halua ... [T1]

Vaikka Détienne, Baker & Burkhardt (2012, 197) sekä Ariyatun, Holland & Harrison (2006, 32) yhdistävät yhteistyöhön lähtökohtaisesti yhteistyökumppanien tasa-arvoisen aseman, on näyttämöpuvun valmistusprosessissa huomioitava, että toteuttaja on aina alisteisessa asemassa pukusuunnittelijaan nähden. Pukusuunnittelija vastaa koko puvustuksesta, puvut valmistetaan vastaamaan hänen suunnitelmiaan ja viime kädessä hänellä on myös siten valta päättää ratkaisuisista. Myös Ikonen ja Oksanen-Lyytikäinen (2014, 160–161) toteavat, että vaikka pukujen valmistus tapahtuu suunnittelijan ja puvustamon välisenä vuoropuheluna, vastaa pukusuunnittelija kaikista pukuihin liittyvistä päätöksistä.

Hedelmällisen yhteistyön edellytys onkin, että keskinäiset roolit ja oma tehtävänkuva sekä valta- ja vastuukysymykset ovat selvillä. Myös Badke-Schaub ym. (2007, 11) pitävät todennäköisenä, että jaettu ajattelumalli jäsenten rooleista ja vastuista ryhmässä antaa edellytykset ryhmätyölle. Kuten Milam (2017) toteaa, suunnittelija voi olettaa kaavoittajan tulkitsevan pukuluonnosta varsin kirjaimellisesti ja pyrkivän toteuttamaan luonnokseen piirretty puku niin tarkkaan kuin mahdollista. Toteuttajan ei tule antaa oman estetiikkansa vaikuttaa tulkintaan, vaan yrittää saada luonnoksesta parhaan irti yhteistyössä suunnittelijan kanssa. (Milam, 2017, 179.) Ammattimaiseen lähestymistapaan työhön kuuluu siis oman

roolinsa ja tehtäväkenttäänsä tunteminen. Aineistoon valikoituneet toteuttajat tuntuvat ymmärtävän oman roolinsa, mutta suunnittelijoilla on kokemuksia myös tilanteista, joissa toteuttaja pyrkii suunnittelijan vastuualueelle. Pukusuunnittelijat näkevät tämän selvästi yhteistyötä hankaloittavana. Toteuttajan ehdotukset yksin pukusuunnittelijan vastuulle kuuluvista ulkonäöllisistä asioista voidaan kokea pukusuunnittelijan ammattitaitoa kritisoivina ja näin jopa loukkaavina, etenkin esiintyjän kuullen esitettyinä. Pukusuunnittelijat myös kokevat, että jos toteuttaja mieluummin haluaisikin olla itse suunnittelija, jää hänen ammattiylpeytensä ja kunnianhimonsa toteuttajana heikoksi, eikä työn laatu ole ehkä parasta mahdollista. Suunnittelijan ja toteuttajan välinen asetelma syö hedelmällisen yhteistyön mahdollisuuksia, jos suunnittelija kokee, että toteuttaja ei kunnioita hänen visiotaan ja pyri toteuttamaan nimenomaan sitä mahdollisimman hyvin. Vaikka päätösvalta onkin suunnittelijalla, eivät haastatellut kokeneet suunnittelijat halunneet nostaa itseään toteuttajien yläpuolelle. He kaipasivat yhteistyötä, jossa kuitenkin molemmilla on oma vastuunsa ja tehtäväkenttäänsä. Pyrkimättä suoraan suunnittelijan rooliin, voi myös omaan työtään liian itsenäisesti toteuttava ompelija kuitenkin hankaloittaa pukusuunnittelijan tavoitetta puvustuksen kokonaisuudesta

No hankaloittavia tekijöitä on ehkä et jos on, miten mä nyt sanoisin niinku liian itsenäinen tekijä, et haluu tehdä sen jotenki ikäänkun oman taideteoksen ihan samalla lailla ku mä ajattelen et näytelmässä eri oo erillistä pukusuunnittelua, pukusuunnittelu ei oo erillinen taideteos, eikä lavastus oo erillinen taideteos ni sit sen pukusuunnittelun sisällä voi olla sellasii aspekteja että joku tekijä haluaa ikäänkun tuoda sen oman näkemyksensä ni se on tietenki et siin saattaa olla ristiriitoja [S1].

Parhaimmillaan yhteistyökumppanien keskinäinen arvostus johtaa todelliseen yhteistyöhön työnjaon sijaan ja antaa tilaa molempien luovuudelle ja osaamiselle. Pukusuunnittelijoiden haastatteluista löytyy myös mainintoja siitä, miten toteuttajan osaaminen voi tuoda yhteistyöhön jotain, mitä suunnittelija ei olisi yksin osannut kuvitella.

Mä jotenki ajattelen niin et jos mä itte olisin ompelija ni mä haluaisin siihen sen jonku semmosen marginaalin ja sen ilmatilan et mä saisin ite jotenki yrittää parhaani tai tarjota jotenki sitä kätevää vaihtoehtoo, et siin on sen ihmisen panos myöskin mukana ja aina se hippu sen näkemystä ja mun näkemystä ja sitte parhaimmillaan se musta johtaa siihen että jotain asioita joita mä en ois tullu ajatelleekskaan ni ne tulee siihen pukuun mukaan koska se kuka valmistaa sitä ni tarjooki siihen tämmösen ratkasun. Se on mun mielest ehkä se paras ja ideaalein. [S3]



### 7.2.7 Produktion luonne ja resurssit

Osa yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavista tekijöistä on riippumattomia itse yhteistyökumppaneista. Kunkin teatteritalon käytännöt, tuotantojen suunnittelu ja työnjohdolliset asiat vaikuttavat kaikki siihen, miten, millaisella aikataululla ja tekijämäärällä pukuja valmistetaan. Se, kuinka paljon muita tuotantoja on puvustossa tekeillä yhtä aikaa, vaikuttaa pukuihin käytettävissä olevaan aikaan, samoin tietysti käytettävissä olevan henkilökunnan määrään. Pukujen osuuden arvostus vaikuttaa osaltaan siihen suunniteltuihin resursseihin. Myös produktion luonne määrittää toteutuksen aikataulua. Etenkin kantaesityksissä suunnitelma kehittyy usein vähitellen harjoitusvaiheessa, eikä pukujen valmistusta päästä aloittamaan kovin aikaisin. Suunnitelman edetessä pukusuunnittelijan on siis huomioitava se, kuinka paljon pukuja ompelimossa ehditään tehdä ja neuvotella aikatauluista ja pukujen valmistusjärjestyksestä puvuston esimiehen kanssa.

Vaikka haastateltujen työkokemus painottuu ammattimaisiin suuriin teatteritaloihin, joissa pukusuunnittelijan ja toteuttajan tehtäväkuvat ovat varsin vakiintuneet, löytyy aineistosta esimerkkejä myös niukempien resurssien pienemmistä tuotannoista. Tällöin tehtävät joustavat enemmän ja usein pukusuunnittelija osallistuu itse enemmän myös toteutuksen osuuteen.

No et varmaan se vaihtelee kyl hirveesti siitä että jos on ollu pienes produktiossa ja sitte millä tavalla se suunnittelija osallistuu tavallaan ni siinäähän on tosi iso vaihtelu. Ja se voi olla niinku, tietysti osa suunnittelijoist voi käydä kun ne ite saattaa ommella siellä et mä teen siit sen kohdan ja pienes produktiossa se on tietysti vielä enemmän ku on pienet määrärahat ja kaikki tekee vähän kaikkeen ni silleen varmaan eroo aika tavalla. [T4]

Puvustojen työtavat, vakiintuneet käytännöt ja työnjohtoon perustuva toteuttajan työnkuva ja töiden jakaminen vaikuttavat yhteistyön puitteisiin ja siihen, kuinka paljon toteuttaja on tekemisissä suoraan pukusuunnittelijan kanssa. Isommissa puvustoissa osa yhteistyöstä tapahtuu puvustonhoitajan tai teosvastaavan kautta. Nämä ovat ne pukusuunnittelijan ensikontaktit, jotka vastaavat toteutuksen kokonaisuudesta. Koska teoksen toteutuksesta vastaavan henkilön täytyy joka tapauksessa olla selvillä kaikista ratkaisuista, on luontevaa, että informaatio suurelta osalta kulkee hänen kauttaan. Kuitenkin myös suurissa taloissa pyritään siihen, että toteuttava ompelija pääsee tapaamaan pukusuunnittelijan, esittämään kysymyksiä toteutettavasta puvusta ja ainakin näkemään puvun sovituk-

sen. Pukusuunnittelijalle yhden vastuuhenkilön kanssa kommunikointi on selkeä tapa työskennellä kokonaisuuden näkökulmasta. Pukusuunnittelijoiden useista kommentteista voi kuitenkin päätellä, että yksittäisen puvun ratkaisujen kohdalla he arvostavat myös suoraa tekijäkontaktia. Suoraan kontaktiin vaikuttaa taas myös tekijöiden tuttuus. Pukusuunnittelija lähestyy helpommin suoraan tuttua toteuttajaa, vieraan kanssa on helpompi asioida teosvastaavan kautta. Vaikka toteuttajat arvostavat suoraa kommunikaatiota pukusuunnittelijan kanssa, näkivät myös he teosvastaavan käytössä hyvät puolet, kun kokonaisuus pysyy jonkun vastuulla ja toteutuksellisissa ratkaisuissa säilyy jonkinlainen yhtenäisyys.

Mut kyl must tuntuu et isommiss taloissa, et se menee melkein puvustonhoitajan kautta aina, et enhän mä niinku ompelijan kanssa, et monet puvustonhoitajat pitää myös sillä järjestystä että sitä suoraa kommunikointia ei kauheesti oo... Mut seki on tietysti, et talot on erilaisia, että, ku eihän ole, ku niinku jossain *[teatterissa]* ni se on niin iso talo et se on oikeesti, et jo tehdään niin monta produktiota että onhan *[toisessa teatterissa]* mut se on kuitenkin niin pieni se ompelimo, et siel oikeesti voi puhua suoraan myös. [S4]

Suunnittelijan työsuhte teatteritaloon vaikuttaa merkittävässä määrin siihen, kuinka paljon aikaa pukusuunnittelija voi käyttää yhteistyöhön toteuttajien kanssa puvustossa. Talon vakituinen suunnittelija voi tehdä töitä myös talon ulkopuolelle, mutta on pääsääntöisesti helpommin toteuttajien käytettävissä kysymysten herätessä valmistusprosessin aikana. Teoksen luonne vaikuttaa myös siihen, miten paljon pukusuunnittelija käyttää aikaansa harjoitusten seuraamiseen ja paljonko hänellä jää aikaa ompelimoille. Vierailevien suunnittelijoiden kanssa pukuun liittyvät asiat on käytävä mallipalaverissa läpi tarkemmin, kun seuraava tapaaminen saattaa olla vasta sovituksessa. Kun toteuttaja tietää tämän ennalta, voi hän asennoitua ja valmistautua tilanteeseen ja pyrkiä ennakoimaan toteutuksessa mahdollisesti herääviä kysymyksiä ja saamaan kaiken tarvittavan informaation kerralla.

Aika vähän... monesti ne halua nähdä, ne joutuu olemaan harjoituksissa siellä samalla kertaa ja nähdä vähän miten valot toimii ja mitkä vaatteiden kanssa ja, että ei ne kyl kauheesti siellä ihan sillai vaan hengaile ja monella saattaa olla joku toinen proggis menossa ja se on varmaan et *[suunnittelija]* on varmaan eniten, sillee että se on yleensä sitte ja on *[suunnittelija]* ollu nyt sillai että se tulee tiettyyn aikaan tai vaik tunnin verran ja sit kyselee että onko kellään nyt mitään että jos hän ei tuu tänään enää. [T2]

Suunnittelijan vastuulla on koko puvustus kaikkine osineen, joka isossa teoksessa tarkoittaa paljon työtä. Joskus suunnittelijalla voi olla myös useampia te-

oksia työn alla samaan aikaan. Pukujen valmistuksen aikataulu ja teoksen harjoitusaikataulu eivät useinkaan kulje ideaalissa suhteessa toisiinsa, ja pukusuunnittelija joutuu usein tekemään päätöksiä pukujen suhteen, ennen kuin on siihen valmis.

No kiire, epävarmuus siitä että onko itse saanut suunnittelijana kaiken sen tiedon mitä tarvitsee, eli aika usein joudutaan antamaan nää suunnitelmat tonne tekijöille ennen ku on iha varmaa että mihin, että osuaks ne oikeaan että, koska pukujen tekeminen on hidasta ja taas harjoitusprosessi on, vaikka seki on pitkä mutta suhteessa siihen pukujen tekemiseen ku tehdään paljon ni se on tosi lyhyt aika jollon joudutaan alottaa kuukaus kaks kolme aikasemmin, ja silloin se on ihan, vaikka kuinka ois suunniteltu ni siin on aina se epävarmuustekijä. [S2].

Muutokset suunnitelmissa ovatkin osa puvuston arkea. Muutokset liittyvät usein siihen, että suunnitelma elää ja kehittyy vielä valmistusprosessin aikana. Monesti suunnittelutyö voi kehittyä merkittävästi näyttelijän työstä saaduista virikkeistä, ja näin pukusuunnittelijan tulee roolihahmon muuttuessa joustaa omissa suunnitelmissaan, kuten myös Weckman (2015, 287, 289) toteaa. Teoksen visuaalinen ilme voi hakea muotoaan pitkään, ja aineistossa puhutaan paljon prosessitekemisestä. Kun suunnitelmia ei voida erilaisista syistä tehdä tarkasti ajoissa, näkyy se kiireenä toteuttajien työssä ensi-illan lähestyessä. Toteuttajat näkevät prosessitekemisen usein oman työnsä kautta vaikeasti ennakoitavana, aikataulullisesti haastavana ja työajan käytön kannalta tehottomana. Vaikka pukusuunnittelijat tunnustavat työtavan haasteet toteutuksen kannalta, on aineistossa suunnittelijoiden kuvauksia prosesseista, jotka ovat olleet heille taiteellisesti antoisia ja yhteistyön näkökulmasta sekä näyttämön puolella että ompelimon kanssa mieleenpainuvan onnistuneita.

Muutokset esityksen muissa osa-alueissa vaikuttavat usein suoraan tai välillisesti myös pukuihin. Aspelund (2010, 174) myöntää, että muutokset tulevat teatterissa usein kalliiksi, kun asiat täytyy tehdä uudestaan ja aikataulut myöhästyvät. Aineistossa muutoksista puhutaan paljon. Kuten aiemmin on todettu, asennoituvat aineiston toteuttajat muutoksiin pääosin teatterityön luonteeseen kuuluvana itsestäänselvyytenä. Vaikka Aspelund (2010, 174) arvelee toteuttajien ärsyyntyvän nähdessään työnsä menevän hukkaan, tuntuvat useimmat toteuttajat aineis-

ton mukaan kuitenkin kohtuullisen helposti sopeutuvan pukusuunnittelijasta riippumattomiin muutoksiin. Haastatelluilla toteuttajilla on ammatista jo pitkä työkokemus, ja he ovat oletettavasti hyvin tottuneita muutoksiin.

...jonku ohjauksen et ai tähän tuleeki lisää tyyppejä tai onhan näitäki välil tämmösiä, et moni asia vaikuttaa välillisesti meille, tai sit se että mimmosii esimerkiksi lavasteet on et onks siellä, mitä ei välil edes tiedetäkään mikä on välil haasteellista, et mist materiaaleist suunnittelija on vaik suunnitellu ja sit me tehään se ja sit siel onki joku semmonen lavaste mihin se repii tai tää sit et niinku kuka luovuttaa. Tai siis et jos se vaihetaan johonki se matskukin ni se saattaa olla et sen vaateen luonne muuttuu ja, et ne on varmaan myöski sille suunnittelijalle aika haasteellisia kohtii siin kohtaa että ne ei toimikaan. [T4]

Esityksen kehittyessä harjoituksissa, on suunnittelijan välttämätöntä olla näkemässä tämä kehitys ja huomioida se omissa suunnitelmissaan. Läsnäolo harjoituksissa mahdollistaa myös suunnittelijan oman aktiivisen ongelmanratkaisun muutostarpeisiin huomioiden puvustuksen kokonaisuuden. Pukusuunnittelijan vastuulla on varmistaa, että muutoksia tehdään oikeista syistä, eli että ne todella tekevät lopputuloksesta paremman. Silloin ne ovat myös Aspelundin (2010, 174) mukaan epämukavuuden ja lisätyön arvoisia.

Mä oon kyl siel harjoituksissa, koska mä nään myös sen että täytyy olla suoraan puuttumas siihen, että aa että aletaanki nyt tällasta ja tää muuttukin krokotiiliksi ni heti ollaan sillee että niitä tulee niit tilauksia, et krokotiiliasu on siis niinku et tää ei voi olla ku hehän aina ovat menossa ja tulossa ja tää ei sovi tähän muuhun vai muuttameko kaikki ja et se puvuston tekeminen ei olis niinku oikkujen toteuttamista vaan et siin olis se sisältö sen puvustuksen osalta. [S4]

Aineistossa on mainintoja myös Howardin (2002, 72) ja Weckmanin (2015, 215) mainitsemasta pukusuunnittelijan työn alhaisemmasta arvostuksesta verrattuna muun taiteellisen työryhmän työhön. Myös Oksanen-Lyytikäinen (2015, 37) toteaa, että päätösvalta myös puvuista liukuu käytännössä helposti ohjaajalle ja esiintyjälle. Jos teoksen elementit ovat jotenkin ristiriidassa keskenään, kokivat haastatellut, että puvut ovat lavasteita tai valoja useammin se asia, mitä muutetaan. Myös esiintyjän epävarmuus roolistaan heijastuu usein pukuihin. Toteuttajat tuntuvat arvostavan suunnittelijaa, joka ristiriitatilanteessa puolustaa näkemystään ja vaatii muutoksia tai sopeutumista muilta.

[Suunnittelija] piti tosi hyvin puoliensa ku tehtiin [teosta], ni se oli sitä mieltä että lavastusta pitää muuttaa että jos siellä on semmosia kohtia mihinkä meinaa puvut tarttua ni et ne kohdat pitää silittää sieltä pois taikka joku tämmönen: Et eka kerran melkein oli niin että pukusuunnittelija sano että ei vaatteita ei muuteta tai sano näyttelijälle että kyllä sä sopeudut tähän, että jokainen pystyy sopeutumaan, et pitää vaan oppia tekemään eri tavalla, et mun mielest se oli oikein hyvä, et se on aina koska välil tuntuu että meidän pitää

aina muuttaa, tai et suunnittelijan pitää aina muuttaa niit suunnitelmiansa kaikkien muitten takia, et voisivat pitää enemmän puoliansa. [T2]

Kiire tuntuu aineiston valossa olevan puvustojen arkea. Kaikki aikatauluihin liittyvät maininnat haastatteluissa kertovat kiireen negatiivisista vaikutuksista ilmapii-riin, prosessiin ja yhteistyöhön. Puvun toteuttajalle kiire näyttäytyy siinä, ettei ole riittävästi aikaa neuvotella pukusuunnittelijan kanssa tai kokeilla ja kehitellä toteutuksen ratkaisuja. Pukusuunnittelijan päätöksenteon venyessä työt kasaantuvat käytettävissä olevan ajan loppupäähän ja toteuttajat joutuvat venymään ylitöihin.

Ja tietysti se et osais kysyy kaiken sit sen ku sitä käydään läpi ni, ja välil pitää tehdä niin kauheen nopeella aikataululla, ei ehi silleen välttämättä tehdä kokeiluja vähän enemmän tai et vois ehkä työstää vähän pidemmälle jotain ajatuksia ja rakenteellisia ratkasuja mut ku ei välttämät aina ehdi, ja joskus ehtii mut ainahan se ei auta vaik niit kuinka työstää, ensimmäinen voi silti olla se paras mutta, et joskus ois hyvä että ois sitä aikaa... [T4]

Sillonhan se on vähän kiusallista jos on kova kiire ja sit joutuu sen takia tekeen ylitöitä, et jos on vähän väsyksissä ni sillonhan kaikki harmittaa mutta pääsääntöisesti sanosin että kaikkien kanssa kyllä pärjää. [T2].

Myös pukusuunnittelijat tunnistavat helposti kiireisen vuoden aiheuttaman väsymyksen ja sen aikaansaaman keskittymisen ja innostuksen puutteen ompelimoissa.

Puvuston käytännöt määrittelevät osin sovituksen käytettävää aikaa. Osa toteuttajista koki sovitukset liian kiireisinä varmistaakseen työn jatkumisen luotettavana. Toteuttajien näkökulma sovitusaikatauluja suunnitellessa olisi puvustoissa mahdollista ottaa huomioon, vaikka Howard (2002, 95) painottaankin tilanteen rauhoittamisessa esiintyjän näkökulmaa. Myös pukuihin suunnitellut työlää ratkaisut voivat aiheuttaa aikataulullisia ongelmia, eikä virhearvioinneilta voida aina välttyä. Pukusuunnittelijat katsoivat, että puvuston esimiehen kanssa on ongelmallista sopia aikatauluista, ja milloin on mahdollisesti tarvetta tehdä ompelimoissa ylitöitä. Toteuttajat kuitenkin toivoivat esimiehiltään enemmän vastuuta siitä, että puvustusten suunnitelmat pysyisivät käytettävissä olevien resurssien mukaisissa rajoissa. Puvustonhoitaja tai esimies on avainasemassa sen suhteen, miten toteutuksen aikataulua suunnitellaan ja miten mahdollisiin ylitöihin varaudutaan.

Ehkä joskus vois ajatella että puvuston hoitajan täytyis enemmän ehkä sanoa että me ei nyt oikeesti keritä jos on sanottu vaikka just että ylitöitä ei saa tehdä, ni silloin hänen kuuluis sanoo ne rajat, se että mitä oikeesti keritään tehdä, et sitte täytyy keksiä toinen vaihtoehto. [puvustonhoitaja] oli tosi hyvä siinä että huomasi että nyt ei ehditä tekemään enää uutta ni sit vaihdettiin, et sit otetaan joku valmis tilalle. Ettei vaan niinku väkisin mut et nyt pitää keritä tekemään tää, koska aina on uusia vaihtoehtoja, ja nimenomaan silloin jos nyt ku ollaan aika mones teatteris täs linjoilla että ei saisi tehdä ylitöitä ja siinä sitä säästettäis. [T2]

### 7.2.8 Ompelimon ilmapiiri ja työnjako

Puvuston ilmapiiri vaikuttaa merkittävästi siihen, millaisessa mielialassa töitä tehdään. Kun työnteko työyhteisössä koetaan mukavaksi, on toteuttajilla enemmän resursseja ja kykyä yhteistyöhön. Vaikka aineistossa ilmapiiristä puhuivat enemmän toteuttajat, tunnistavat myös pukusuunnittelijat ilmapiirin vaikutuksen yhteistyöhön. Hyvä ilmapiiri tukee toteuttajien innostusta käsillä olevaan tehtävään ja heijastuu merkittävästi siten pukusuunnittelijan työhön. Myös Weckman (2015, 188) on kuvannut työryhmän hyvän asenteen ja puvuston miellyttävän tunnelman liittyvän pukusuunnittelijan onnellisena muistettuun työprosessiin. Huono työilmapiiri heikentää työhön sitoutumista ja motivaatiota tehdä parhaansa. Toteuttajien huono keskittyminen työhön turhauttaa myös pukusuunnittelijaa. Pahimmillaan huono työilmapiiri lisää sairauslomia ja aiheuttaa kuormitusta ja kiirettä muille toteuttajille, joskus jopa työntekijöiden vaihtuvuutta. Huono ilmapiiri voi muodostua henkilöstökemioiden perustavanlaatuisesta yhteensopimattomuudesta tai vakavasta tyytymättömyydestä ompelimon johtoon. Ala on pieni, ja puheet huonosta työilmapiiristä leviävät helposti myös talon ulkopuolelle.

Se on kyl ollu sellanen talo että, tai siis ompelimo on ollu sellai, et siit kuulee aina sellast, et se on karmee, siin ei oo niinku mitenkään, mä oon ollu [teatterissa] ja sitte siel jotain tehtiin mut se oli hyvin vähästä mut et se oli todella sellanen nahkee. Et se on ainoo, et siit mä oon itseasiassa säästynyt koko talolta että, joo. [S4]

Yksi johdon kautta ilmapiiriin vaikuttava tekijä on myös se, miten työt puvuston sisällä jaetaan. Jos työt on huonosti organisoitu tai kuormitus jakaantuu työntekijöille epätasaisesti, laskee se toteuttajien motivaatiota puvustossa. Kuormituksen lisäksi tasavertaisuutta kaivattiin erilaisten työtehtävien suhteen. Osa haastateluista toteuttajista koki, että merkittävät pääroolien puvut helposti annetaan tehtäväksi aina samoille ihmisille. Toteuttajien omaan ominaiseen työtapaan kuuluu, millaisista töistä he eniten nauttivat. Toiset mielellään keskittyvät samankaltaisiin pukuihin, kun toiset kaipaavat työhön enemmän vaihtelua ja haasteita. Töiden

jakaminen niin, että kaikki tuntisivat tulleen kohdellusti tasapuolisesti, on työnjohdolle haaste.

... mut et kylhän meijänki työyhteisössä on et tietyn tyyppiset työt menee helposti jolleki. Mut siin on varmaan semmonen et ne on, rutinoituminen kuulostaa ällöttävältä, mut et tiedetään et tost se polkasee ne äkäseen ja taas joku toinen, jonku vahvuus on jossain muus asias. [T4]

Pääsääntöisesti haastatellut toteuttajat nauttivat töistä, jotka tarjoavat heille haasteita ja kehittymisen mahdollisuuksia. Uuden oppiminen lähtee epävarmuudesta ja tietämättömyydestä, jotka Blakeyn ja Mitchellin (2013) toimivat mahdollisuuksien avaajina, vaativat osallistumista, provosoivat keskusteluun ja stimuloivat ideointia. Tämä vaatii kuitenkin rohkeutta, itseluottamusta ja kykyä sietää epäonnistumisia prosessiin luonnollisina kuuluvina ja hedelmällisinä piirteinä. (Blakey & Mitchell, 2013, 177.) Konttisen (2016, 61) toteamus, että ompelimon työntekijöiden sitoutunut ote työhönsä syntyy kenties työtehtävien monipuolisuudesta, vastaa myös tämän tutkimuksen johtopäätöksiä. Vaikka toteuttajat pääsääntöisesti nauttivat erilaisista mielenkiintoisista töistä ja uusista haasteista, totesivat monet, että jokapäiväisessä työssä on hyvä välillä olla myös jaksoja, jolloin voi työstää helpompia tai ainakin selkeämpiä malleja ja miellyttävästi käytäytyviä materiaaleja.

Kyl se tavallaan riippuu siit vaatteestaki et kiva jos pääsee silleen irrottelemaan mut sit on jotaki myös helppo tehdä silleen et ku mä oon ehkä vähän silleen matemaattisesti hurahtaneempi et joskus on kiva vaan laskee siit mut on joskus kiva myös silleen et ei se oo niin tarkka ni et oisko tää tämmöstä tai tämmöstä. Ja monesti sithän niit tulee niit, kaikkee kokeilen vähän ja sithän sielt voi tulla kaikkii herkkujuttujaki, et tietysti siin pääsee sit ehkä vähän ei nyt suunnitteleen mut vähän niinku testaa semmosia erilaisia juttui ni onhan seki aika mielenkiintosta, ja sit et myydäänks niist sit joku ratkasu et meniskö kau-paks. [T4]

Suunnittelijan pyrkivät välillä vaikuttamaan ompelimon työnjakoon, jos he tuntevat toteuttajat ja näkevät, että jollain tekijällä olisi jotain erityisosaamista tiettyyn pukuun. Hyödyntämällä toteuttajien spesifiä asiantuntemusta saadaan lopputuloksesta varmasti hyvä. Pukusuunnittelija voi kuitenkin nähdä työnjaon myös toteuttajalle palkitsevana, kun tämä pääsee tekemään asioita, missä on erityisen taitava. Aineistosta välittyy myös suunnittelijoiden oma kiinnostus toteutuksellisiin haasteisiin. Tavallisuudesta poikkeavat tekniikat tai haastavat puvut vaativat suunnittelijan ja toteuttajan yhteiskehittelyä, josta myös suunnittelijat tuntuvat nauttivan.

Se oli semmonen et kaikki teki, et nyt ei ollakaan sen ompelukoneen ääressä, nyt ei kaavoteta mitään, jokainen saa tehdä et täs on vaan nää värit et tehkää minkä muotosii haluutte. Se oli ihan hirveen hauskaa, tosin se oli aika tuhoisaa ku siin oli myös oikeesti ihmisten ranteet aika koetuksella, et sitä mä en ollu ottanu sillee huomioon, mut se oli kauheen jotenki nastaa. [S1]

Välillä on tietenki ihana tehdä ihan normaaleja helppoja vaatteita, mut et siinä oli paljon kehittämistä ja saatiin kehittää ja siinä onnistuttiinkin ja se piti sit kiinnostusta yllä tuolla toteutuspuolella ni kyllä se oli oikein kiva siinä mielessä. [S2]

Pääkaupunkiseudun isoissa puvustoissa on pääsääntöisesti kaikissa siirrytty työtapaan, jossa yksi toteuttaja vastaa puvun valmistuksesta alusta loppuun. Kaikialla näin ei ole, vaan kaavoitus, leikkuu, rakenteiden suunnittelu, sovitus ja itse ompelutyö voivat jakaantua useille eri tekijöille. Tutkimuskirjallisuuden mukaan varsin hierarkkinen työnjako ja yhden puvun työvaiheiden jakaminen eri tehtävämikkejä alle on varsin yleinen tapa organisoida pukujen toteutus (ks. esim. Milam, 2017, 180–189). Tämä ilmenee myös suunnittelijoiden ja toteuttajien kokemuksista ompelimoista ulkomailla sekä toteuttajien kokemuksista vierailevista ulkomaalaisista suunnittelijoista. Käytäntö on, että vierailijat sopeutuvat talon työtapoihin. Erilaiseen työkuultuuriin tottuneelle suunnittelijalle voi olla ensin haaste kommunikoida pukuluonnoksista monen eri toteuttajan kanssa.

... et se varmaan se meidän tapanen toimintakulttuuri ei aukee kaikille ni sit se on varmaan, et täh... koska se on et keskieuropassa se on monesti et siel on selkeesti hierarkisempi se et on ne kaavottajat ja leikkaajat ja sit on ne ompelijat, et mitähän täst tulee, mut sithän ku se prosessi oli ohi sithän se oli kauheen tyytyväinen ja sano et ne on esimerkiksi paljon sitoutuneempia ja on paljon helpompi keskustella suoraan se ku se tekee alusta saakka ni se menee jotenki, et ehkä se on suunnittelijalleki sit siin mieles varmaan mielenkiinnost et sä voit alust saakka puhuu et mitä sä haluat. [T4]

Sekä suunnittelijat että toteuttajat kokivat, että alusta loppuun tekeminen sitouttaa ja motivoi työntekijää ja tuottaa siten myös parempaa laatua. Pukusuunnittelijat näkevät esiintymispuvun sensitiivisenä, ja pitävät esiintyjän asennon ja muodon kautta tarpeellisenä, että sama tekijä on vastuussa muodosta sekä kaavoitus, sovitus että valmistusvaiheessa. Toteuttajat näkivät työtavan ajankäytöllisesti tehokkaana sekä oman ammattitaidon kannalta kehittävänä. Molemmat katsoivat, että pukusuunnittelijan visio puvusta pysyy paremmin tavoitteiden mukaisena, kun informaatio kulkee koko matkan saman tekijän mukana. Aina alusta loppuun tekeminen ei kuitenkaan ole mahdollista. Joskus esimerkiksi poissaolojen tai kiireen vuoksi pukua jatkaa toinen toteuttaja. Huolellisten sovitusmuistiinpanojen avulla toisen on mahdollista jatkaa työtä, mutta myös Konttinen (2016, 60) toteaa,



että asetelma ei ole ompelijalle ihanteellinen, eikä tiedon siirtyminen ongelmantonta.

Ja tota mä tykkään niin että, mä en haluaisi tehdä niin että joku toinen on kaavottanu, varsinkaan, koska sit mä joudun kuitenkin miettimään sen uudestaan ja tekemään muutoksii. Mä en tarkota sitä että joku muu osaa varmaan ihan yhtä hyvin mutta mä haluan tehdä sen ite ja nähdä mielellään sen asiakkaan kenelle mä teen. [T2]

Suunnittelijat kokevat osittain vastuuta myös siitä, että toteuttajat saataisiin tiiviimmin osaksi koko teoksen työryhmää. Kaikki toteuttajat eivät tätä kaipaakaan, mutta osalle pukujen näkeminen keskeneräisinä harjoituksissa avaa paremmin pukusuunnittelijan tavoitteita suunnitelmien suhteen ja motivoi puvun valmistusta. Puvuston rajallisten resurssien vuoksi tämä ei kuitenkaan ole usein mahdollista. Sinkkonen (2004) ymmärtää, että repertuaariteatterissa ompelijat eivät ehdi perehtyä kaikkien näytelmien teksteihin, vaikka katsoo sen yhteistyötä ja kommunikaatiota selvästi helpottavana. Pienen teatterin etuna hän näkee sen, että kaikkien tehdessä samaa teosta, nostavat yhteiset ponnistukset tunnelmaa ja innostusta. (Sinkkonen 2004, 40.) Haastatellut pukusuunnittelijat pyrkivät osallistamaan toteuttajia teosesittelyn lisäksi avaamalla puvun käyttötarkoitusta ja rooli-hahmoa mallipalaverin yhteydessä.

No yksi asia on se mitä voi olla välil vähän vaikee toteuttaa on se että noi toteuttajat pääsis aina välil kattoon harjoituksii, et ne vähän ymmärtäis siitä et ne ei tuu aina kattoon valmistavia harjoituksia ku ne vaatteet on valmiina vaan et ne viel pääsit vähän sinne enemmän sisälle ja kokis olevansa voimakkaammin osa sitä produktion tekemistä koska täälläki [teatterissa] on niinko 12-14 omaa proggist vuodessa ja se on aika huikea määrä. [S1]

Puvustoissa on paljon vakiintuneita käytäntöjä töiden organisoinnista, työjärjestyksestä sekä pukujen rakenteesta. Nämä käytännöt ovat kokemuksen kautta toimiviksi osoittautuneita, ja pääosin sekä pukusuunnittelijat että toteuttajat katsoivat ne työtä nopeuttavina ja kommunikaatiota helpottavina, kun kaikesta ei tarvitse erikseen sopia. Myös Konttinen (2016, 65) toteaa, että rutinoituneet työskentelymallit edistävät produktiossa vastuun siirtymistä asiantuntijalta toiselle. Weckman (2015, 294) puolestaan tuo ilmi, voi pukusuunnittelija hyödyntää näitä käytäntöjä ja myös kehittää niitä edelleen.

Vaikka vakiintuneiden käytänteiden nähtiin puvustoissa tuottavan varmempaa tulosta, voivat ne joissain tapauksissa myös rajoittaa uusien ideoiden hyödyntämistä. Dormer (1994, 61) toteaa, että uran varhaisessa vaiheessa opitut tavat voivat helposti jäädä päälle ja Badke-Schaub ym. (2007, 14–15) huomauttavat, että liiallinen yksimielisyys voi syrjäyttää motivaation realistisesti arvioida vaihtoehtoisia päätöksiä ja johtaa huonompaan ratkaisuun. Vaikka osa toteuttajista selvästi kaipasi myös joidenkin rutiinien ravistelua, katsoivat toisen niiden tuovan vakautta työhön, johon vaikuttavat niin monet epävarmuustekijät. Kaikki eivät nähneet uusien työtekijöiden muutoshalua positiivisena, vaan toivoivat heidän sopeutuvan talon tavoille.

### 7.3 Yhteenveto

Tutkimuksen mukaan näyttämöpuvun valmistusprosessissa pukusuunnittelijan ja toteuttajan välistä yhteistyötä esiintyy pääsääntöisesti kirjallisuudessa (esim. Howard, 2002, Stines, 2017, Pykälä, 2006, Hunnisett, 1991b) esitetyissä työvaiheissa, mallipalaverissa ja sovituksissa. Niukimmillaan yhteistyötä suunnittelijan ja toteuttajan välillä esiintyi vain näissä työvaiheissa. Toisissa tilanteissa yhteistyötilanteita voi puvun valmistuksen edetessä olla hyvinkin paljon, kaavoitusvaiheessa muotoa haettaessa, valmistusteknisiä ratkaisuja pohdittaessa tai viimeistelytapoja suunnitellessa. Yhteistyön määrää ei tulosten mukaan kuitenkaan voi pitää itseisarvona. Toisensa tuntevien ja toistensa osaamiseen luottavien yhteistyökumppanien välillä vähäisempi yhteistyön määrä voi olla molemmille riittävä, tehokas ja jopa mieluinen tapa työskennellä. Ajankäytön lisäksi yhteistyö voi vaihdella myös laadullisesti, kuinka aktiivisen ja osallistuvan roolin kumpikin yhteistyökumppani tilanteissa ottaa, ja kuinka paljon ajatuksia ja ideoita vaihdetaan.

Tutkimus löysi lukuisia yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavia tekijöitä, ja osa näistä tekijöistä voi luoda myös edellytyksiä tai esteitä rakentavan ja hedelmällisen yhteistyön muodostumiselle. Tutkimus toi selvästi esiin Lehouxin ym. (2011, 314–315) näkemyksen siitä, miten yhteistyökumppanien ajattelu- ja toimintakehykset, asiantuntemus, motivaatio, vastuu ja sitoutuminen vaikuttavat yhteistyön muo-

dostumiseen. Tutkimuksessa ne tulivat esiin sekä pukusuunnittelijoiden että toteuttajien luontaisessa tai kokemuksen myötä vakiintuneessa työtavassa. Tutkimuksen mukaan hedelmälliseksi koettua yhteistyötä helpottaa, jos pukusuunnittelijan ja toteuttajan työtavat sopivat yhteen. Lähtökohtaisesti huonosti yhteenso-pivat työtavat eivät kuitenkaan näytä muodostuvan esteeksi toimivalle yhteis-työlle, kun sekä pukusuunnittelijat että toteuttajat pyrkivät joustavuudella ja so-peutumaan tilanteeseen. Myös vahva ammatillinen osaaminen muodostaa hyvän pohjan hedelmällisen yhteistyön muodostumiselle.

Kuten myös kirjallisuus tuo selvästi esille (ks. esim. Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 139-140; Aspelund, 2010, 145; Stines, 2017, 67) osoittaa myös tämä tutkimus, että yhteistyökumppanin tuttuus helpottaa merkittävästi yhteistyötä, ja yhdessä muiden tekijöiden kanssa voi edistää myös hedelmällisen yhteistyön muodostu-mista. Toisen työtavan ja puhutavan tunteminen helpottaa ymmärtämistä, edistää kommunikaatiota, mahdollistaa tilanteiden ennakkointia ja vähentää näin yhteis-työhön liittyvää epävarmuutta. Tutkimuksen tuloksille antavat tukea myös Aspe-lundin (2010, 143, 175), Pisanon (2017, 149) ja Dormerin (1994, 17) väitteet siitä, että kommunikaatio on oleellisessa roolissa hedelmällisen yhteistyön muodostu-misessa. Pukuluonnoksen tulkinta ja yhteisen tavoitteen ymmärtäminen vaatii tu-ekseen suoraa ja toisen huomioon ottavaa kommunikaatiota.

Vahvimmin hedelmällisen ja rakentavan yhteistyön edistäjiksi tutkimuksessa nou-sivat positiivinen, joustava ja innostunut asenne sekä oman ja toisen työn arvos-tus. Innostus ja kiinnostus työtä kohtaan ruokkivat yhteistyökumppanien motiva-aatiota ja tuottavat myös parempaa työn laatua. Joustava ja ammattimainen asenne erilaisia ihmisiä, heidän työtapojaan sekä työhön usein kuuluvia muutoksia koh-taan luovat edellytyksiä toimivalle yhteistyölle. Toisen arvostaminen ihmisenä, ammattilaisena ja yhteistyökumppanina, sekä siihen liittyvä oman roolinsa tunte-minen nousivat keskeisiksi hedelmällisen yhteistyön edellytyksiksi. Tulokset vas-taavatkin näin Détiennen, Bakerin ja Burkhardtin (2012, 197), Aspelundin (2010, 171) ja Milamin (2017, 188) väitteitä keskinäisen arvostuksen merkityksestä yh-teistyössä, samoin Badke-Schaubin ym. (2007, 11) esiin tuomaa yhteistyökump-panin arvostukseen kuuluvaa oman roolinsa ja tehtävänsä tuntemista ja siinä pitäytymistä.

Olosuhteet, joissa yhteistyötä tehdään voivat myös muodostua edistäjiksi tai esteiksi toimivan yhteistyön muodostumiselle. Produktion luonne, aikataulu ja käytävissä olevat resurssit vaikuttavat siihen, kuinka kiireellä työtä tehdään, ja kuinka paljon yhteistyökumppaneilla on mahdollisuuksia panostaa yhteistyöhön. Myös puvuston työnjohto, työnjako sekä ilmapiiri voivat vaikuttaa tekijöiden mielialaan ja motivaatioon, ja heijastua näin myös yhteistyöhön.

## 8 Luotettavuus

Laadullisessa tutkimuksessa tutkija on sekä tutkimusasetelman luoja, että tulkit-sija (Tuomi & Sarajärvi, 2012, 136). Tässä tutkimuksessa tutkijan omat kokemukset näyttämöpukujen valmistajan työstä sekä yhteistyöstä pukusuunnittelijoiden kanssa herättivät alun perin kiinnostuksen tutkia muiden ammattilaisten käsityksiä aiheesta. Tutkijan kokemukset ja käsitykset tutkittavasta aiheesta ovat osaltaan siis väistämättä vaikuttaneet siihen, miten aineisto on kerätty, miten sitä on tulkittu, ja mikä tuloksissa on nostettu kiinnostavaksi.

Tutkimus pohjautuu vain kahdeksan informantin haastatteluihin perustuvaan pienen aineistoon. Aineiston hankinnassa ei tavoiteltu saturaatiota, vaan tutkimuksessa on käytetty eliittiotantaa, jossa informantit on valittu oletuksella, että heiltä on mahdollista saada parhaiten tietoa tutkittavasta ilmiöstä (ks. Tuomi & Sarajärvi, 2012, 86–87). Valinnan kriteereinä on toiminut haastateltavien työkokemus ja työtehtävät sekä heidän halunsa ja kykynsä ilmaista käsityksiään ammatistaan. Tutkimuksen tulokset eivät siis ole yleistettävissä kuvaamaan pukusuunnittelijoiden ja näyttämöpukujen valmistajien käsityksiä laajemmin. Aineisto auttaa kuitenkin ymmärtämään sitä, miten alalla pitkään toimineet ammattilaiset kokevat suunnittelijan ja toteuttajan yhteistyön näyttämöpuvun valmistusprosessissa.

Aineiston keruutavaksi valittiin teemahaastattelu. Valinnalla pyrittiin saamaan tietoa tutkijan kaipaamista teemoista kohtuullisessa ajassa, ja pitämään luontevana ja keskustelun omaisena. Haastattelussa pyrittiin eri tyyppisiä kysymyksiä vaihtelemalla saamaan haastateltavilta sekä kertomuksia kokemuksista, kuvauksia

tilanteista että arvioita ilmiöiden syistä. Haastattelurungon teemat olivat kuitenkin tutkijan valikoimat. Hyvärinen (2017, 18) pitääkin teemahaastattelua varsin strukturoiduna haastattelumuotona, koska haastateltavat eivät pääse itse vaikuttamaan teemojen valintaan ja niiden painottumiseen. Näin ennalta valitut teemat ovat saattaneet myös rajata pois aiheelle tarpeellista tietoa.

Haastatteluaineisto on aina konteksti- ja tilannesidonnaista, joten tutkittavat saattavat puhua haastattelutilanteessa toisin kuin jossain toisessa tilanteessa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 1997, 202). Haastateltujen mieliala ja samana päivänä töissä koetut tilanteet ovat voineet vaikuttaa siihen, mikä kysymyksiin vastatessa on tuntunut tärkeältä. Myös haastateltavan suhde haastattelijaan on voinut vaikuttaa hänen vastauksiinsa. Se, että haastatellut tiesivät tutkijan kouluttavan ompelijoita, on voinut saada heidät korostamaan asioita, joita he toivovat tuleville teatteriompeleijoille välitettävän. Tällainen motiivi ei kuitenkaan ole tutkimuksen tavoitteiden kanssa ristiriidassa. Vaikka Juvonen (2017, 345) katsoo, että sisäpiiriläisen voi olla helpompi saavuttaa haastateltavien luottamus, on otettava huomioon, että suhde haastattelijaan on voinut vaikuttaa myös niin, että työyhteisöstä ei ehkä ole kerrottu kollegoja tuntevalle haastattelijalle aivan yhtä avoimesti kuin täysin vieraalle. Aineistoon on varmasti myös vaikuttanut se, että tutkija on kokematon haastattelijaksi eikä ehkä ole aina osannut kysyä asioita haastateltavalta riittävän selkeässä muodossa tai huomannut tehdä tarkentavia jatkokysymyksiä, joilla haastatellulta olisi ollut mahdollista saada lisää informaatiota.

Laadullinen sisällönanalyysi pohjautuu aina lopulta tutkijan omaan tulkintaan. Aineiston luokittelussa ja analyysissä on pyritty johdonmukaiseen järjestelmällisyyteen ja tukeuduttu alan tutkimuskirjallisuuteen. Kuitenkin se, millaisia merkityksiä aineiston sisällölle on analyysissä annettu, on yksin tutkijan tulkintaa aineistosta. Tutkijan oma työkokemus alalta on voinut helpottaa merkitysten ymmärtämistä, kun näyttämöpuvunvalistuksen konteksti ja ammattikieli ovat yhteisesti jaettuja. Kuten Ruusuvuori, Nikander ja Hyvärinen (2010, 28) toteavat, voidaan jossain määrin olettaa, että tavat jäsentää ja kuvata aihetta, ovat työkuultuurissa yhteisesti jaettuja. Myös Juvonen (2017, 246) katsoo, että osallisuus samalaisiin tilanteisiin voi tuottaa jaettua ymmärrystä, mutta muuttuu helposti ongelmalliseksi, jos yhteinen ymmärrys perustuu julkilausumattomiin oletuksiin. Aineistoa on pyritty

tarkastelemaan huolella, ja sille merkityksiä annettaessa on useasti palattu litte-roituun alkuperäiseen haastattelukontekstiin. Analyysia arvioitaessa on kuitenkin huomioitava, että tutkijan tulkinnat ovat voineet syntyä osittain myös omiin keke-muksiin perustuvista oletuksista.

## 9 Pohdintaa

Tutkimuksen tehtävänä oli kuvata pukusuunnittelijan ja puvun toteuttajan yhteis-työn erilaisia ilmenemismuotoja näyttämöpuvun valmistusprosessissa ja tuoda esiin yhteistyön mahdollinen monimuotoisuus ja erilaisuus eri yhteistyökumppa-nien kesken. Tutkimuksen tehtävänä oli ymmärtää, mitkä tekijät vaikuttavat yh-teistyön muodostumiseen eri tilanteissa erilaiseksi. Tavoitteena oli myös analy-soida näiden tekijöiden vaikutusta hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen pu-kusuunnittelijan ja toteuttajan välillä.

Tutkimuksen tulokset pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyöstä valmistuspro-sessissa ja sen työvaiheissa vastasivat pääosin hyvin aiheen aikaisempaa kirjal-lisuutta. Näyttämöpuvun valmistusprosessista on vasta vain vähän tutkimusta, ja kirjallisuuslähteet sisältävät näin myös teoksia, joissa on tutkimuksen sijaan selvä opetuksellinen näkökulma. Monet kirjallisuuslähteet kuvaavatkin enimmäkseen tyyppillistä tai jopa ihanteellisena etenevää valmistusprosessia. Tämän tutkimuk-sen tulokset toivat esiin, miten paljon yhteistyön määrä ja laatu valmistusproses-sissa voivat vaihdella eri tuotannoissa ja eri yhteistyökumppanien kesken.

Tutkimus löysi useita yhteistyön erilaisuuteen vaikuttavia tekijöitä, ja toi esiin nii-den mahdollisia vaikutuksia hedelmällisen yhteistyön muodostumiseen. Myös nämä tulokset saivat paljon tukea aikaisemmasta tutkimuksesta. Tutkimus ei kui-tenkaan anna reseptiä hedelmällisen yhteistyön muodostumiselle. Voidaan to-deta, että esteet on mahdollista ylittää, eikä mikään hedelmällistä yhteistyötä edistäväksi todettu tekijä yksin ratkaise yhteistyön haasteita. Yhteistyökumppanit ovat yksilöitä, joiden tarpeet yhteistyölle ovat selvästi erilaisia. Voi kuitenkin pää-tellä, että sopiva yhdistelmä yhteistyötä edistäviä tekijöitä voi parhaimmillaan tuottaa tekijöille sekä työn tekoa että lopputulosta rikastavan kokemuksen.

Se, miten pukusuunnittelijan ja toteuttajan välistä yhteistyötä tulkitaan, juontuu suurelta osin siitä, miten yhteistyö määritellään. Tutkimuksessa näyttämöpuvun valmistusprosessia on ensisijaisesti käsitelty yhtenäisenä prosessina, jossa puku rakentuu pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyön tuloksena. Taustalla on esim. Pisanon (2017, 149) määritelmä yhteistyöstä tapana työskennellä yhdessä toisten, erilaisia näkemyksiä omaavien henkilöiden kanssa kohti yhtenäistä lopputulosta. Millar (2013, 24) puolestaan katsoo yhteistyön päätyvän se lopputulokseen, jota ei olisi ollut mahdollista saavuttaa yksilöinä. Pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyö näyttämöpuvun valmistusprosessissa kokonaisuudessaan voidaan kuitenkin myös nähdä Millarin (2013, 24) ryhmätyöksi kutsumana toimintana, jossa eri alojen osaamista omaavat ammattilaiset tuovat oman osaamisensa projektiin yhden johtajan alle. Pukusuunnittelijan ja toteuttajan roolit ja tehtävät valmistusprosessissa on pääosin määritelty, ja tutkimuksen aineisto sisältää kuvauksia, joissa molemmat vuorollaan tekevät omalle vastuulleen kuuluvia työvaiheita. Keskinäinen kommunikointi voi joissain tapauksissa rajoittua siihen, että välillä varmistetaan, että puku etenee samoin ymmärrettyä tavoitetta kohti. Tällaista työtapaa olisi mahdollista kutsua myös yksinkertaisesti työnjaoksi. Kuten Dormer (1994) tuo esiin, oletus siitä, että suunnittelijat ajattelevat ja käsityöläiset tekevät, mitä käsketään, on työnjaon (*division of labour*) perintöä. Hän näkee kuitenkin, että taitavat käsityöläiset osoittavat usein luontaista kykyä suunnitteluun, koska osien organisoituminen kokonaisuuteen virtaa samasta ajatuksesta, joka on mukana osien luomisessa ja järjestyksessä alun perin. (Dormer 1994, 91.) Tätä taitoa näyttämöpukujen valmistusprosessissa toteuttajat voivat hyödyntää puvun toteutuksen suunnittelussa. Valmistusprosessi voikin sisältää tilanteita, etenkin alkuvaiheessa ratkaisuja etsittäessä tai sovituksissa, jotka vastaavat Millarin (2013) määritelmää todellisesta yhteistyöstä, toiminnasta, jolloin lopputulos on enemmän kuin kumpikaan olisi voinut saada aikaan yksin, mutta myös erilainen, kuin millaiseksi se olisi muodostunut jonkun toisen toteuttajan kanssa. Tällöin yhteistyökumppanit ovat valmiita luopumaan omistajuudesta, jakamaan ajatuksia ja jatkamaan toistensa ideoista. (Millar, 2013, 24.)

Huomion arvoista tutkimuksen tuloksissa ovat toteuttajien kertomukset työnsä lähtökohdaksi saamistaan pukuluonnoksista. Tarkimmillaan toteuttajien saamat

luonnokset vastasivat Stinesin (2017, 61–62) kuvausta hyvän pukuluonnoksen vaatimuksista sisältäen selvän idean puvun rakenteesta ja siluetista, etu- ja takakuvat puvusta, mahdollisesti myös kirjoitettuja tarkennuksia ja taustatutkimuksen tuloksia. Alan kirjallisuudessa pukuluonnoksen rooli on keskeinen ja itsestään selvä. Kuten myös Stines (2017, 59) ja Merz (2017, 2–3) toteavat, ymmärtävät toteuttajat yksityiskohtaisemman luonnoksen avulla helpommin, mitä suunnittelija haluaa lopputulokselta. Tutkimuksessa kävi kuitenkin ilmi, että kirjallisuudesta poiketen toteuttajat saavat välillä vain jonkinlaisia ideakuvia, tai joskus kuvia ei ole lainkaan. Ilmiön yleisyyttä ei tutkimuksen perusteella voi arvioida, mutta asia nousi esiin kaikissa toteuttajien haastatteluissa. Onkin mahdollista päätellä, että kyse ei ole täysin poikkeavasta tilanteesta. Toteuttajien suhtautuminen pukuluonnosten viitteellisyyteen tai puuttumiseen vaihteli kuitenkin kullekin ominaisen työtavan mukaan. Vaikka osa sopeutui siihen sujuvasti, kaipasi osa toteuttajista tarkempia luonnoksia työnsä tueksi.

Tutkimuksen tuloksissa pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyö näyttäytyy pääsääntöisesti toimivana ja positiiviset tai neutraalisti kuvatut kokemukset painottuvat negatiivisiin nähden. Vaikuttaakin siltä, että tutkimukseen valikoituneissa kokeneissa ammattilaisissa ilmenee ammattimaisuus, jota Détienne, Baker ja Burkhardt (2012, 197–198) kuvaavat yhteistyökumppanien kykynä huomata, välttää ja selviytyä mahdollisista väärinymmärryksistä. Kokemus on varmasti tuonut haastateltaville myös ammatillista itseluottamusta, jonka avulla työnkuvaan kuuluvia haasteita ei koeta enää yhtä vakavina ja henkilökohtaisina. Vaikka suunnittelijoilla olikin joitain kokemuksia siitä, että toteuttajan osaamisen puute oli ollut esteenä suunnitelman toteutumiselle alkuperäisessä muodossaan, olivat he pääsääntöisesti tyytyväisiä toteuttajien osaamiseen. On myös mahdollista ajatella, että kokeneet suunnittelijat ovat niin tottuneita muuttamaan suunnitelmiaan tilanteen mukaan, että myöskään toteuttajan osaamattomuudesta johtuneet muutokset eivät ole jääneet merkittävänä epäonnistumisena mieleen. Toteuttajien jonkinasteinen varovaisuus esittää kritiikkiä suunnittelijoiden osaamisesta voi mahdollisesti johtua yhteistyösuhteen epätasa-arvoisuudesta ja oman roolinsa tiedostamisesta prosessissa. Suunnittelijan visioiden toteuttaminen on ompelijoiden tehtävä, olivatpa suunnitelmat millaisia tahansa. Suunnittelijoiden puutteellinen



ymmärrys materiaalien käyttäytymisessä oli kuitenkin aihe, joka toteuttajien mukaan voi vaikeuttaa yhteistyötä. Tätä tukevat Howardin (2002, 97) ja Milamin (2017, 192–193) väitteet materiaalivalintojen merkityksestä valmistusprosessissa.

Vaikka kaikilla haastatelluilla on kokemuksia työskentelystä myös kokemattomampien yhteistyökumppanien kanssa, ja kaikki he ovat joskus olleet myös itse kokemattomia aloittelijoita, näkevät he yhteistyön nyt varmasti tämänhetkisen kompetenssinsa näkökulmasta. Rikkaamman kirjon yhteistyön kokemuksista olisi voinut saada valikoimalla tutkimukseen mukaan myös kokemattomampia, uransa alussa olevia pukusuunnittelijoita ja pukujen toteuttajia. Jossain määrin negatiivisten kokemusten vähäisyyttä voi selittää myös sillä, että kun tuotannot seuraavat toisiaan, kaikkea ei vain enää muisteta, ja ikävät asiat helposti unohdetaan.

Kuten tuloksissa on todettu, tapahtuu monissa puvustoissa osa pukusuunnittelijan ja toteuttajan kommunikaatiosta teosvastaavan tai puvustonhoitajan välityksellä. Sekä pukusuunnittelijat että toteuttajat tuntuivat pitävän tällaista järjestelyä pääsääntöisesti hyvänä, kun yksi ihminen vastaa toteutuksen kokonaisuudesta ja ratkaisujen yhteneväisyydestä. Kun puvuston työnjakoon kuuluu teosvastaava, on hän merkittävässä roolissa tutkimuksen kohteena olevassa yhteistyössä pukusuunnittelijan ja pukujen toteuttajan välillä. Ammattinimikkeeltään puvustonhoitajat tai päälliköt rajattiin jo suunnitteluvaiheessa tutkimuksen ulkopuolelle, koska heidän työnkuvansa voi keskittyä myös pääosin esimiestyöhön. Toteutusprosessiin jollain tavoin osallistuvien puvustonhoitajien etsiminen mukaan tutkimukseen olisi teosvastaavien kanssa tuonut yhteistyöstä mahdollisesti monipuolisemman kuvan.

Suuri osa tutkimuksen aineistosta kuvaa pääkaupunkiseudun puvustojen toimintatapaa, jossa pääsääntöisesti pyritään siihen, että yksi toteuttaja vastaa puvun koko valmistusprosessista kaavoituksesta viimeistelyyn. Tämä näyttäytyy varsin erilaisena, kuin lähdekirjallisuudessa pääosin Amerikan Yhdysvaltojen ja Iso-Britannian puvustojen toimintatavan kuvaukset. Vaikka valmistusprosessi itsessään

etenee varsin samaan tapaan, kertovat esim. Milamin (2017, 179–192) tarkat kuvaukset puvuston eri ammattinimikkeiden työtehtävistä valmistusprosessin jäsentyvän varsin hierarkkisesti, ja työvaiheiden jakautuvan tarkasti eri ammattilaisille. Näin puvun kokoamisvaiheista vastaava ompelija ei välttämättä ole suoraan tekemisissä pukusuunnittelijan kanssa ollenkaan. Haastateltujen kokemukset ulkomailta tai täällä vierailevista ulkomaisista pukusuunnittelijoista antavat vihjeitä siitä, että hierarkkisemmin järjestäytynyt puvusto on maailmalla yleisempi käytäntö. Tutkimuksen perusteella ei voida kuitenkaan sanoa, onko yhden toteuttajan vastuu yhden puvun koko valmistusprosessista vain suomalainen ilmiö, tai missä määrin se on käytössä edes pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Vaikka osalla haastatelluista on kokemuksia teattereista myös muualta Suomesta, ei tätä teemaa oltu huomioitu haastattelurungossa, ja työnjaollinen vertailu jää mahdollisten tulevien tutkimusten varaan.

Valittujen haastatteluteemojen takia aineisto ei kerro paljonkaan toteuttajien keskinäisestä yhteistyöstä ompelimossa. Puvuston tai tuotannon koosta ja töiden organisoinnista johtuen toteuttaja saattaa ratkoa pukuun liittyviä ratkaisuja varsin itsenäisesti. Usein toteuttajia on kuitenkin useampia, ja silloin ratkaisuihin on mahdollista keskustella työtovereiden tai teosvastaavan kanssa. Aineisto sisältää joitain mainintoja toteuttajien keskinäisestä yhteistyöstä, ja se nousee esiin yhtenä mahdollisena jatkotutkimuksen aiheena.

Ajatellen omaa työtäni ompelijoiden ja nimenomaan näyttämöpukujen valmistajien opettajana, tutkimus tuo esiin näyttämöpuvun valmistajalle tärkeitä taitoja ja ominaisuuksia. Tutkimuksen tuloksia on siis mahdollista hyödyntää ompelijoiden koulutuksessa ja työssä oppimisen ohjauksessa. Ompelijoiden ja pukusuunnittelijoiden kokemukset ja näkemykset yhteistyöstä sekä ompelijoiden työssä viihtymiseen ja ammatillisiin tavoitteisiin liittyvät tulokset voivat tuoda puvustojen esimiiehille ajatuksia esimerkiksi työnjakoon, henkilökunnan kehityskeskusteluihin tai henkilöstökoulutukseen. Myös pukusuunnittelijat voivat mahdollisesti saada tutkimuksesta uusia näkökulmia yhteistyöhön ompelijoiden kanssa.

## Lähteet

- Alastalo, M., Åkerman, M. & Vaittinen, T. (2017). Asiantuntijahaastattelu. Teoksessa M. Hyvärinen, P. Nikander & J. Ruusuvuori (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja* (s. 181–197). Tampere: Vastapaino.
- Ariyatum, B., Holland, R. & Harrison, D. (2006). *Optimizing Multidisciplinary Contributions for the Smart Clothing Development Process*. The Design Journal, 9:1, 23–36.
- Anderson, B. &. (1984). *Costume Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Aspelund, K. (2019). *The Design Process (second edition)*. New York: Fairchild Books.
- Badke-Schaub, P., Neumann, A., Lauche, K. & Mohammed, S. (2007). *Mental models in design teams: a valid approach to performance in design collaboration?* CoDesign, 3:1, 5–20.
- Détienne, F., Baker, M. & Burkhardt, J-M. (2012). *Perspectives on quality of collaboration in design*. CoDesign, 8:4, 197–199.
- Dormer, P. (1994). *The Art of the Maker – Skill and its Meanings in Art, Craft and Design*. London: Thames and Hydson Ltd.
- Heikkilä-Rastas, M(arjatta). (2009). Teatterin taikaa – vaatetus suunnittelija puku suunnittelijana. Teoksessa M. Heikkilä-Rastas (toim.), *Pukutaikaa* (s. 165–182). Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Hirsjärvi, S. & Hurme H. (2001). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (1997). *Tutki ja kirjoita* (13., osin uudistettu painos). Helsinki: Tammi.
- Howard, P. (2002). *What is Scenography?* London: Routledge.
- Hunnisett, J. (1991a). *Period Costume for Stage and Screen. Patterns for Women's Dress, 1500 – 1800*. Studio City: Players Press, Inc.
- Hunnisett, J. (1991b). *Period Costume for Stage and Screen. Patterns for Women's Dress, 1800 – 1909*. Studio City: Players Press, Inc.
- Hunnisett, J. (1996). *Period Costume for Stage and Screen. Patterns for Women's Dress, Medieval – 1500*. Studio City: Players Press, Inc.
- Hyvärinen, M. (2017). Haastattelun maailma. Teoksessa M. Hyvärinen, P. Nikander & J. Ruusuvuori (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja* (s. 9–38). Tampere: Vastapaino.
- Ikonen, T. & Oksanen-Lyytikäinen, J. (2014). Näyttämöpukujen suunnittelu- ja valmistusprosessit. Teoksessa A. Nuutinen, P. Fernström, S. Kokko & H. Lahti (toim.) *Suunnittelusta käsin: Käsityön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua* (s. 153–170). Kotitalous- ja käsityötieteiden julkaisuja 36. Helsinki: Helsingin yliopisto. Opettajankoulutuslaitos.
- Juntunen, L. (2010). *Pukusuunnittelijan ammatti Suomessa vuosina 1960–1975: Maija Pekkasen tarina*. (Osa/vuosik. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 110). Helsinki: Aalto-yliopisto.

- Juvonen, T. (2017). Sisäpiirihaastattelu. Teoksessa M. Hyvärinen, P. Nikander & J. Ruusuvuori (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja* (s. 344–355). Tampere: Vastapaino.
- Konttinen, A. (2016). *Osata taitaa: Taito ja tieto näyttämöpuvun suunnittelu- ja toteutusprosessissa*. Helsingin yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu -tutkielma.
- Koskennurmi-Sivonen, R. (1998). *Creating a Unique Dress. A Study of Riitta Immonen's Creations in the Finnish Fashion House Tradition*. Doctoral dissertation, University of Helsinki. Helsinki: Akatiimi.
- Kovacevic, A. (2015). *Influence of sketch types on distributed design team work*. CoDesign, 11:2, 99–118.
- Lahdenperä, S. (2006). Raivaaja, kyntäjä, edelläkävijä, esikuva. Teoksessa P. & Houni, *Liisi Tandefelt: Monessa roolissa* (ss. 13–20). Helsinki: Like.
- Lehoux, P., Hivon, M., Williams-Jones, B. & Urbach, D. (2011). *The worlds and modalities of engagement of design participants: A qualitative case study of three medical innovations*. Design Studies 32:4, 313–332.
- Merz, L. M. (2017). The Magic of Costume Design. Teoksessa L. M. Merz, *The Art and Practice of Costume Design* (ss. 1–28). New York: Routledge.
- Milam, H. A. (2017). In the Costume Shop. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design* (s.175–196). New York: Routledge.
- Millar, L. (2013). Collaboration: A Creative Journey or a Means to an End? Teoksessa A. Ravetz, A. Kettle & H. Felsey (toim.) *Collaboration through Craft* (s. 22–30). London: Bloomsbury Academic.
- Oksanen-Lyytikäinen, J. (2015). *Luonnoksesta näyttämölle. Teatteripukusuunnittelijan suunnitteluprosessi* (Osat/vuosik. Kotitalous- ja käsityötieteen julkaisusarja 37). Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Osmond, S. (04. 05. 2017). Fitting Threads: Creativity and Collaboration. *Costume and Research in Finland: National-level research seminar on Costume Design and related fields*. Espoo: Costume in Focus Research Group: Department of Film, Television and Scenography, School of Arts, Design and Architecture, Aalto University.
- Pantouvaki, S. (2014). Theatrical costume: Dressing the role – Dressing the performer. Teoksessa I. Papantoniou (toim.) *Endyesthai (To Dress) – Towards a Costume Culture Museum*. Nafplion/Ateena; Peloponnesian Folklore Foundation, 109–117. Haettu 2.3.2014 osoitteesta: [http://www.academia.edu/1958418/Theatrical\\_Costume\\_Dressing\\_the\\_Role\\_-\\_Dressing\\_the\\_Performer](http://www.academia.edu/1958418/Theatrical_Costume_Dressing_the_Role_-_Dressing_the_Performer).
- Pisano, L. (2017). Costume collaboration. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design* (s.149–174). New York: Routledge.
- Pykälä, T. (2006). *Historiallinen teatteripuku. Oppikirja teatteripukujen toteutuksesta*. Helsinki: OKKA-säätiö.
- Rastas, A. (2010). Haastatteluaineistojen monet tehtävät etnografisessa tutkimuksessa. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.) *Haastattelun analyysi* (s. 64–89). Tampere: Vastapaino.

- Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (2010). Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.) *Haastattelun analyysi* (s. 9–36). Tampere: Vastapaino.
- Räbinä, P. (2003). *La Bohème* – metaforasta oopperan puvuiksi. Taideteollinen korkeakoulu, lavastustaiteen osasto, esittävän taiteen pukusuunnittelun MA-koulutusohjelma, lopputyö.
- Seitamaa-Hakkarainen, P. (2006). Käsityömuotoilun tulevaisuus. Teoksessa L. Kaukinen & M. Collanus (toim.) *Tekstejä ja kangastuksia. Puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta* (s. 186–196). Helsinki: Akatiimi.
- Sinkkonen, A. (2004). Kullervon matkassa. Taideteollinen korkeakoulu, lavastustaiteen osasto, lavastustaiteen koulutusohjelma, lopputyö.
- Sotti, M. (2009). Lumikuningatar muotoutuu – Pukusuunnittelijan muotoiluprosessi. Teoksessa M. Heikkilä-Rastas (toim.), *Pukutaikaa* (s. 17–33). Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Stines, S. (2017). Costume rendering. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design* (s.59–148). New York: Routledge.
- Tandefelt, L. (1991). Hyvä teatteripuku on pelkkää bluffia. Teoksessa K. Nikula, *Fondi: Teatterimuseon vuosikirja 4: Teatteripuku* (ss. 36–39). Helsinki: Teatterimuseo.
- Tooze, J., Baurley, S., Phillips, R., Smith, P., Foote, E. & Silve, S. (2014). *Open Design: Contributions, Solutions, Processes and Projects*. The Design Journal 17:4, 538–559.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2012). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (9., uudistettu laitos). Vantaa: Tammi.
- Van Eek, E. (2017). Costume Design Training: Creating in other Contexts. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design* (s.197–222). New York: Routledge.
- Wang, D. & Oygur, I. (2010). *A Heuristic Structure for Collaborative Design*. The Design Journal, 13:3, 355–371.
- Weckman, J. (2001). Näyttämöpuku ja sen tekijät - satunnaisista sanoista ammattisanastoksi. Teoksessa P. Priha, *Toinen iho, puheenvuoroja tekstiin ja vaatetuksen tutkimuksesta* (ss. 36–39). Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Weckman, J. (2004). Puku näkyväksi. Teoksessa S. Salmela, T. Vanhatalo, J. Weckman & K. Korhonen, *Näyttämöpukuja* (ss. 7–14). Helsinki: Like.
- Weckman, J. (2015). *"Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti": Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992*. Aalto University publication series. Doctoral Dissertations 130/2015. Helsinki: Aalto ARTS Books.

## Liitteet

### LIITE 1 Haastattelurunko

#### Taustatiedot:

- ikä
- alan koulutustausta
- työkokemuksen määrä vuosina ompelutehtävissä yhteensä sekä näyttämö-, elokuva- ja esiintymispukujen parissa
- erikoisosaaminen

#### Prosessi:

- yhteistyön alku
- valmistusprosessin eteneminen, ja kuka tekee mitäkin, kuka päättää, miten työvaihe toteutetaan ja mistä asioista neuvotellaan?
- tavallisuudesta poikkeavuudet, tapauksia? Mitkä asiat on tehty toisin ja miksi?
- prosessin eteneminen, yhteistyö ja työnjako eri toteuttajan/pukusuunnittelijan kanssa

#### Yhteistyö:

- työnjaon ja yhteistyön muodostumiseen vaikuttavat syyt
  - kokemuksia yhteistyön mahdollistajista ja esteistä
  - projekti, jossa yhteistyö toteuttajan/pukusuunnittelijan kanssa on tuntunut erityisen hedelmälliseltä. Mitä silloin tapahtui?
  - projekti, jossa yhteistyö toteuttajan/pukusuunnittelijan kanssa on tuntunut erityisen haastavalta. Mitä silloin tapahtui?
- 
- joku mielestäsi tärkeä näkökulma pukusuunnittelijan ja toteuttajan yhteistyöstä, josta ei ole vielä puhuttu?